平成5年11月5日発行(毎週1回金曜日発行) 第8巻 通巻255号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

ロマサガ2ファン必読の大特集号!!

WEEKLY ファミコン通信

1993 11*5
290yen

お〜い、あのレミングたちが帰ってきましたよ〜!! | **レミングス2**

大ヒットパソコンゲームがついに、ついに登場! | **ブランディッシュ**

競馬ゲームの決定版を遊びこむっ!! | **クラシック・ロード**



特集

任天堂の最新ハードから業界の爆笑裏情報までテレビゲーム業界の常識をファミ通が検証する

ウソ・ホント

特報

'93年末を飾る超大型RPG情報を今週も大追跡しちゃうのだ!!

ロマンシング サ・ガ2

ダライアスフォース
ハイスコアチャレンジ

WARNING!

ダライアスフォースをプレイして、
君の最高得点の写真を送ってくれ。

- ゲームをプレイして最高得点が出たゲーム画面の写真を撮ってください。(ピンボケは不可)
- アンケートハガキも記入して、写真といっしょに封筒に入れて送ってください。

送り先:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
CP部 ダライアス フォース係まで

- 得点の高い方にはオリジナルグッズをプレゼント。
  - 1〜3位:トロフィー及びオリジナルグッズ
  - 30位まで:オリジナルテレカ

※上位30位までの方全員の氏名を紙面で発表します。

締め切り/平成5年10月31日



クリミナルチェイサー
CRIMINAL CHASER
SUPER H.Q.

スーパーファミコン用ROMカセット8,900円(税別)

11月26日発売。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO




CAPCOM®
FAMICOM FAMILY
DANGER


このままじゃ、地球があぶないっ!
ラッシュとの合体・変身で戦え、ぼくらのヒーロー・ロックマン
8体の強敵ロボットをあやつる謎の存在「Mr.エックス」が
現われた。2つの合体パワーで立ち向かうぞ!
ジェットロックマン
パワーロックマン
ROCKMAN 6
史上最大の戦い!!
ロックマン6 ファミコンソフト 4M+64K SRAM アクション 11月5日 発売予定 定価7,800円(税別)
●ロックマン6ボスキャラ募集に応募していただいたみんなに、オリジナルグッズプレゼント!!(10月中発送予定)
新システム搭載で、
さらにボリュームアップ!!
謎のロックマンキラーも登場するぞ!
GAME BOY
ROCKMAN WORLD 4 ™
ロックマンワールド4 ゲームボーイ専用カートリッジ アクション4M
10月29日 発売予定 定価3,900円(税込)
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED. ファミリーコンピュータ・ファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。 ※掲載の画面は開発中のものです。
株式会社カプコン 国内営業本部/〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。


SQUARESOFT
スーパーファミコン"は任天堂の商標です。
アルカエスト
ALCAHEST
天空に凶星輝く時、
魔界神アルカエストが復活する。
そして伝説が、今再び動き出す。
襲い来る魔族達を打ち倒せ!
12月発売予定
●8M/8,800円(予価)
発売元:株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館
今、まさに
1000年に一度の
凶星が天に輝く時。
ステージアイテムの
「水du門のカギ」を手にいれた。
©HAL LABORATORY
illustrated by Run Ishida

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1993 11·5

COVER キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション制作/前田裕幸(LIGHT & SHADOWS, INC.)
エアブラシ/三浦健司/(LIGHT & SHADOWS, INC.)　デザイン/斉藤大助
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。
発行所　株式会社アスキー　〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル　☎03·5351·8111(インフォメーション)







GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



HARDWARE 次世代マシン戦争 生き残るのはどのマシン？



⬆これは任天堂のマシンの画面てわけじゃなく、あくまでイメージね。


⬆アミガCD32。発売はいちばん早かったのだ。



⬇REALはいよいよアメリカでの発売がスタート。日本上陸が待たれる。



⬅世界初の家庭用64ビットゲーム機、ジャガー。

今月から3DO規格の第1号機、松下電器の〝REAL〟の販売が、アメリカで始まったのだ。いよいよ家庭用ゲーム機のCPU（中央演算処理装置）も、32ビット以上の時代が到来したわけだ。ヨーロッパではアミガCD32が発売されたし、最近になってから、任天堂やセガも、新型ゲームマシンの発売計画を表明。一気に次世代ゲームマシン戦争の熱が高まってきたのだ。そこで今回は、各社から発売される32ビット以上の5つのゲームマシンの性能を比較してみたぞ。

まずは、下の表をじっくりと見てほしい。現在までに明らかになっている範囲での、5機種それぞれの性能をまとめてみた。ただし、セガと任天堂の新型ゲームマシンに関しては、公式な発表以外にファミ通独自に調べた結果も含まれているけどね。

この5機種のうち、日本での発売が正式に決定しているのは、松下電器のREALと、セガ、任天堂の新型ゲームマシン。アミガCD32と、アタリのジャガーはいまのところ日本での発売は未定だ。

価格を比べると、いちばん安いのはジャガー。ただしCD-ROMプレーヤーは別売となっている。CD-ROMプレーヤーも一体となった形で、もっとも安いのはアミガCD32の299ポンド（約50000円）か、セガの次世代ゲームマシンといったところ。このうちアミガCD32は、対応ソフトのメディアはCD-ROMのみ。セガはカートリッジ、CD-ROM両方をそなえたゲームマシンになる。任天堂の新型ゲーム機の場合は、まだソフトのメディアに関する発表はまったく行なわれていない。だからCD-ROMということも考えられるんだけど、250ドル（約27000円）以下という価格設定では、現在のところCD-ROMプレーヤー付きとは考えにくいよね。まあ発売まで2年近くあるので、そのあいだに製造コストがかなり下がる可能性もあるけど……。

画面に表示できる色の数に関しては、各機種とも横一線といえる。1600万色もあれば、実写を撮り込んだ映像でもかなり自然に再現できる。そのため、各機種ともビデオCDへの対応が考えられている。とくにセガは標準機能として、ビデオCD対応する予定。このあたりは後発機種の有利さかな？

とりあえず、ここに挙げた5機種（あるいはもっと？）が、今後シレツなシェア争いをくり広げるのは間違いなし。さあ、主導権を握るのはどのマシンだ？ ＊

次世代ゲームマシン性能比較

	アミガCD32	REAL	ジャガー	セガ	任天堂
CPU	32ビット	32ビットRISC	64ビットRISC	32ビットRISC+α	64ビットRISC
表示能力	1600万色	1600万色	1600万色	1600万色	1600万色
メディア	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM、カートリッジ	CD-ROM、カートリッジ	不明
CD読み取り速度	通常速度	倍速	倍速（オプション）	4倍速	不明
動画再生	オプション	オプション	オプション	標準対応	不明
価格	約50000円	約73000円	約21000円	50000円以下	約27000円以下
発売時期	発売中	発売中	'94年11月	'94年11月	'94年9月
備考	イギリスで発売中。対応ソフトは今年中に50タイトル程度リリースされる。	アメリカで発売開始。日本での発売は来年4月ごろ。ソフトは年内約20本。	ソフトは本体と同時に10タイトル発売予定。価格は7000円前後。	正式な発表会が、まもなく行なわれる。日立との提携で開発にあたる。	シリコングラフィックスとの提携で、計画が明らかに。不明部分が多い。

TOPICS

『ダンマス2』の発売近し 生みの親が魅力を語る!

10月14日、ビクターエンタテインメントが新作ソフトの発表会を行なったのだ。そして、この発表会には、あの『ダンジョン・マスター』シリーズを制作した、アメリカのソフト会社FTLの、ウェイン・ホルダー社長と、チーフプログラマーの、ダグ・ベル氏も参加。そして、メガ-CDやパソコン用として発売される新作ソフト、『ダンジョン・マスター2／スカルキープ』の発表も行なわれたのだ。

「3年ほどまえから『ダンジョン・マスター2』の制作は考えていました。『ダンジョン・マスター』は予想以上に人気がでたおかげでいくつもの続編を発売していきましたが、今回は最初からシリーズ化を意識した作りになってます。そのため、前作よりかなり濃い内容になっています」(FTL ホルダー社長)

「今回の『2』は、システム的にもかなり新しくなっています。期待してください」(同社 ベル氏)

驚いたことに、『ダンジョン・マスター2』は世界に先駆け、日本で最初に発売されるということだ。期待して発売を待とう! ＊



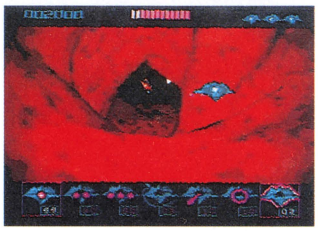
⬅発表会では、今年終盤から来年春に発売されるソフトをプロジェクターで紹介したのだ。



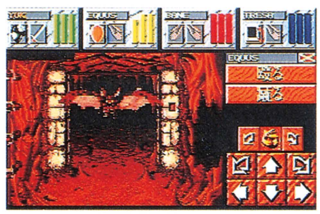
⬆もっとも注目を浴びたのは、やっぱり『ダンマス2』の発表のとき。FTLの社長とチーフプログラマーが魅力を語る。



⬅FTLのダグ・ベル社長。『ダンジョン・マスター』シリーズに対する思い入れはかなりのもの。そして、もちろん『2』に対する期待も大きいのだ。



⬆メガ-CD版の『マイクロコズム』の画面だ。いろんな機種に移植されているゲームだけど、メガ-CD版はどうかな?



⬆パソコン版の『ダンジョン・マスター2』の画面。従来の『ダンジョン・マスター』とちょっとイメージが変わったかな?



➡FTLのチーフプログラマーのダグ・ベル氏。『ダンジョン・マスター』を生んだ張本人ともいえる人だ。『2』になっての変更点を詳しく解説。

TOPICS

セガが新しい開発拠点を!

セガは、セガ・クリエイティブ・センター(以下SCC)を、11月中に東京の渋谷に開設する。SCCは、セガの次世代ゲームマシン開発、ならびに対応ソフト開発のための施設で、ソフト開発者のネットワーク作りにも役立てるということ。セガと他企業、またはセガとサードパーティーが、ハードやソフトの開発プロジェクトを進めるとき、SCCのような施設があれば、よりスムースに仕事ができるというわけだ。また、約2000平方メートルというSCCの施設内には、こういったプロジェクトを進めるために必要なプレゼンテーション設備や開発機材も設置される。セガの次世代ゲームマシンにかける意気込みが、こういうところからも感じ取られるというものだよね。

その次世代ゲームマシンは、来年秋に発売予定ということだから、来年春くらいには、SCCで開発されたニューハード用のゲームが発表されるかも!? とにかくSCCの今後の動きは要チェックだぞ。＊

EVENT

任天堂64ビットマシンとソフトの日本初公開は来年の初心会だ!

注目の任天堂の64ビットマシンの発売が早まったぞ!! 当初'95年末発売という発表だったんだけど、'95年9月に変更されたのだ。そして、その試作機と対応ソフトは来年11月に開催される初心会新作ソフト展示会で国内初公開がされるということだ。

任天堂製ハードの発売まえのソフトが一堂に会する初心会新作ソフト展示会。例年、クリスマス商戦に向けて8月後半に開催されていたんだけど、来年は64ビットマシンを展示の目玉とするために11月開催という運びになったわけなのだ。任天堂によると、そこで公開されるソフトは〝ハードの持つグラフィック表示能力をフルに活かしたアクションゲーム〞!! 任天堂のアクションゲームと言われて、ボクたちが第一に思い浮かべるのはやっぱり『マリオ』だよね。う～ん、64ビットの『マリオ』がハードと同時発売される可能性大!? ＊





➡これは、今年の初心会新作ソフト展示会のもよう。

HARDWARE

ゲームが2倍の速さで遊べちゃう 32ビットのメガドライブ登場!?

10月5～9日に幕張メッセで開催されたエレクトロニクスショー'93の会場に、なんと32ビットのメガドライブが参考出展されていたのだ。といっても、これは噂のセガの次世代ニューハードとは、まったく関係なくて、写真を見ればわかるように、ただ単に旧メガドライブのメインCPUを積み替えただけのもの。日本モトローラが自社のCPUのデモンストレーションのために、セガの協力を得て展示していたのだ。

「メガドライブで使われている16ビットの68HC000を、32ビットの68EC020に載せかえると、処理速度がどのくらい速くなるのかをわかりやすく見せるために、あのような展示をしたわけなんです」(日本モトローラ 販売促進課)

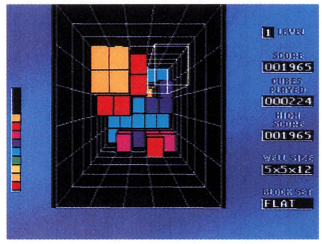
ということ。このとき会場で使用された『ブロックアウト』の場合では1.5～2倍のスピードでゲームをプレーすることができたのだ。ちなみにCPUのチップがメガドライブから、はみ出しているのはチップを見せるためでチップが大きくて本体に入りきらないわけじゃないぞ、念のため。そういえば、まえのページで触れているように68EC020というチップは、話題のアミガCD32に使われているもの。ということは、この32ビットメガドライブはアミガCD32と同じくらいの処理能力を持っているということになるのかも!? ＊

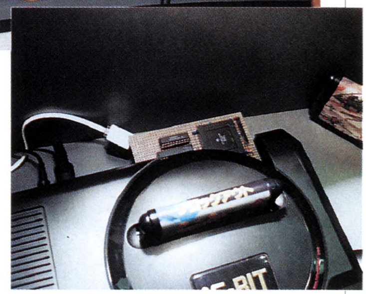


⬆10月5～9日に幕張メッセで開催されたエレクトロニクス'93で展示されたのだ。



⬇スピードの違いをはっきり感じてもらうために『ブロックアウト』が使われた。





⬆ちょこっとはみ出して見えるのがモトローラ製の32ビットチップ、68EC020だ。1.5～2倍の処理速度に変身しちゃうぞ。

SOFTWARE

セガとフジテレビが共同でソフト開発！ 第1弾ソフトは超リアルなF1ゲームに

10月13日、セガとフジテレビは、共同でゲームソフトを開発すると発表したのだ！ この日発表されたタイトルは、『FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY』というメガ-CD用のF1ゲーム。来年の4月発売予定で、価格は7800円を予定している。フジテレビはF1グランプリの放映権を持つと同時に、コンピューターゲームなどのライセンス許諾権も持っている。そのフジテレビがセガと手を組むってことは、かなり本格的なF1ゲームが期待できそうだね。

また、両社は、このプロジェクトを第1弾として、ソフトの共同開発を積極的に進めていきたいとのこと。『ウゴウゴルーガ』のゲームなんてのも発売されるかも!? ＊



⬆➡上の写真は、開発中の画面。詳しいことは新着ゲーム通信のページを見てね。右は、両社による発表会のようすだ。



TOPICS

スペインで『モータルコンバット』発売中止 メガドライブ版は日本で発売されないの!?

メガドライブ版『モータルコンバット』が、スペインで発売中止になったのだ！ これは、セガのスペイン現地法人、セガ・エスパーナが発表したもので、アメリカとイギリスでは『モータルコンバット』の一部表現が残酷だ、として批判されていることから、スペインでも同様の事態が起きることを予測しての措置ということだ。

日本で『モータルコンバット』の発売を予定しているアクレイム・ジャパンに問い合わせてみたところ、「『モータルコンバット』の日本発売は、残虐なシーンをカットしたスーパーファミコン版、ゲームボーイ版、ゲームギア版のものを予定しています。メガドライブ版に関しては、いまのところ、どういった形で発売されるかは未定です」(アクレイム・ジャパン 広報)

とのこと。メガドライブ版『モータルコンバット』もプレーしたい。＊



⬅アメリカのジェネシス版『モータルコンバット』。撮り込み画像がリアル過ぎた？

気になる数字……………100万台

セガ・オブ・アメリカの発表によるジェネシス(アメリカ版のメガドライブ)の今年9月の出荷台数。これは、月間出荷台数としては、過去最高の記録だ。年末にかけて、『ソニックCD』や『アラジン』といった話題のソフトが発売されるジェネシスだけど、早くも笑いが止まらないってとこか。

EVENT

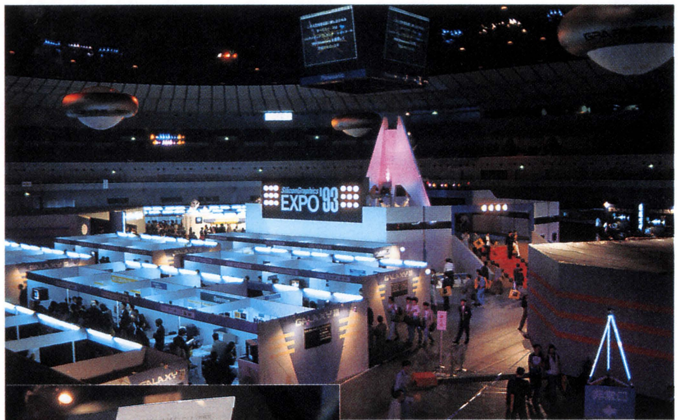
最新CGが会場いっぱいに大集合!! シリコングラフィックスエキスポ'93

10月13、14日の両日、横浜アリーナにおいてシリコングラフィックス・エキスポ'93が開催されたのだ。

シリコングラフィックスといえば、任天堂と64ビットマシンを共同開発することが発表されて、ボクたちにもグッと身近な存在になった会社。今回の展示会にも64ビットマシン関連のなんらかが展示されているかもしれない、とさっそく取材したんだけど……残念ながら64ビットマシンに関係する展示はまったくなし。会場で配られていたパンフレットにマリオを使ったCGの写真が1枚載っていただけだったのだ。でも、そのかわりに64ビットマシンでも使われるであろう最新CGシステムや、バーチャルリアリティーを応用したシミュレーションシステムなどが会場いっぱいに展示されていたぞ。そのすべてが"サスガ"のひと言につきるものなのだ。任天堂の64ビットマシンは、かなり期待しててよさそうだぞ!! ＊



⬆インディ、インディゴなどのシリコングラフィックスの最新ハードが勢揃い。来年はここに任天堂64ビットマシンも!?



⬆残念ながら会場には、64ビットマシン関係の展示はまったくなし。でも、ショーのパンフレットにはマリオを撮り込んだCGの写真がばっちりと載ってたのだ。



⬅"インディ・バトル・フィールド"と名付けられたコーナーでは、インディにバンドルされている20種類のゲームを自由にたっぷり楽しむことができたのだ。



⬆ローランドが出展していた3D対戦ゲームシステム。音も3次元でコントロール。



⬆CRC総合研究所が出展した3次元ビジュアルシミュレーションシステム。

HARDWARE

CPSファイターがパソコンで使える X68000対応の接続コネクタが登場!!

カプコンの、6つボタンジョイスティック"カプコン・パワー・スティック・ファイター(通称CPSファイター)"が、シャープのパソコンX68000でも使えるようになるのだ！　これは、11月26日に発売を予定しているX68000版『ストⅡダッシュ』に、CPSファイター対応コネクタが同梱されるからなのだ。

このコネクタは接続端子の形状等の違いを補うアダプターのようなもので、X68000の接続端子に装着すると、CPSファイターが接続、使用可能になるのだ。また、このコネクタは、スーパーファミコン用CPSファイターとメガドライブ用のCPSファイターMDの両方に対応しているぞ。

いままでにも、パソコン用ジョイスティックはいくつか発売されている。それでも、ゲームマシン用のジョイスティックをパソコン用に流用するためのコネクタを、ソフトに同梱で発売する、というやりかたは、いままでにない珍しいパターン。

ボクらとしては、周辺機器メーカーに、各ハード間の橋渡しをする、こういったコネクタ類を安価に発売してほしいもんだよね。＊





⬅⬆CPSファイターでプレーすれば、現在もっともアーケード版に近い『ストⅡダッシュ』がプレーできることになるのだ。

ACCESSORY

ゲームを自在に改造しちゃう ゲーム・ジニー日本でも発売!?

このページでも何度かとりあげたことがあるゲーム・ジニーという周辺機器を覚えてるかな？　北米やヨーロッパで発売されていて、家庭用ゲーム機(CD-ROMを除く)とゲームソフトのあいだに接続することにより、ステージセレクトをしたり、コンティニー回数を好きなだけ増やしたりできるという代物。じつは今回、発売元のコードマスターズが日本でも発売することを発表したのだ。とはいっても、いまのところ具体的なことは何も決定していなくて、販売してくれる代理店を捜しているというような状態……。

う〜ん、アメリカでは"ゲーム・ジニーはソフトを不法改造している"として、裁判沙汰(勝訴したんだけど)にまでなっただけに、なかなか日本での販売代理店は決まりそうもなさそう。海外ではすでに1億ドル(約105億円)の売上を記録したというゲーム・ジニーだけど、日本での発売はちょっとむずかしいかもしれないね。＊



➡これはNES(海外版ファミコン)用のもの。各機種対応のものが発売されているのだ。



『スタンドバイミー』を意識して作りました

小説家
大原まり子

日本の女性ＳＦ作家の第一人者。デビュー作は『ひとりで歩いていった猫』。現在ログアウトで『戦争を演じた女神たち』を連載中。

Photograph by Mikio Kitahara



今回登場するのは、ＳＦ作家の大原まり子さんだ。エニックスから11月27日に発売されるスーパーファミコン用アクションRPG『ガイア幻想紀』に大原さんは原作者として制作に参加しているのだ。ゲーム制作に関わるのはこれが初めてという大原さんに、参加した感想などを聞いてみたぞ。

——『ガイア幻想紀』の原作者ということですが、どういうことをやっているんですか？

大原　べつに私が書いた小説が、ゲーム化されるというわけじゃないんです。ゲームのストーリーと世界設定を考えるってことで、私ともうひとり、じっさいにゲームデザインをした宮崎さんという人と協同作業をしました。

——小説家だから、ストーリーを作るのは慣れてますよね。

大原　ええ、ストーリーはだいたい私が作りました。でも、そのぶん世界設定のほうは、宮崎さんにほとんど考えてもらってます。なにしろ、ストーリーをシナリオの形で書くこと自体、初体験でして、わからないことだらけですから、世界設定にまでは、とうてい手が回らないんで……。ふだん小説家ってひとりで仕事してて、協同作業はしないものですからね。宮崎さんとふたりで仕事するのは、いろいろ勉強になりました。

——シナリオに関して、注文や制約などはあったんですか？

大原　エニックスからの規制はほとんどなかったんです。「システムなどに縛られずに、好きなようにやってみてください」と言われてたんです。ただ、私としてはＳＦっぽい作品にしたかったなぁ……という気持ちもありまして。でも、SFのRPGはマニアックになりがちで、いまひとつ一般ウケしないようなんで断念したんですよ(笑)。

——キャラクターも大原さんが考えたんですか？

大原　ええ、主要人物はそうですね。もともとこのお話は、基本的に映画の『スタンドバイミー』のような"ふつうの男の子の冒険"をイメージしてるんです。海辺の田舎の少年が、冒険に出たまま行方不明になったお父さんを捜しに、不思議な笛に導かれて旅に出る……って感じですね。

——『ガイア幻想紀』を小説化するという話はないんですか？

大原　いえ、まだとくにそういう話はないです。もっとも、私もいろいろ忙しくて、手いっぱいなんで、かりに話はあっても、残念ながらすぐには無理でしょうけど。それに、もともと小説のために考えたストーリーじゃないですから、そのままの形で小説にするには、ちょっと難しいですね。

——ところで、大原さん自身はテレビゲームは好きなんですか？

大原　じつは私、かなりゲームやりこんでるんですよ。昔まだファミコンがなかったころ、ゲームやるためだけにFM-7ってパソコンを買ったくらいですから(笑)。＊



▶NTTの電脳ゲーム大会

10月9～11日の3日間、東京青山のこどもの城と大手町のていぱーくを結んで、NTTが子供を対象とした"夢のテレコムスタジオ"と題したイベントを開催したぞ。これは、遊びながら近未来の電気通信を体験できる科学イベント。会場を通信でつなぎ、コンピューターグラフィックスで描いた迷路を、両方の会場からクイズを解きながらゴールを目指す"電脳空間迷路"や、ふたつの会場の演奏者を、通信を通じてひとつの画面上で合成し、いっしょに楽器を演奏させる"異次元ライブステージ"などで、現在の最先端電気通信技術について楽しく学ぶことができたのだ。近未来風のイベントは、子供たちに大好評だったぞ。

『ストリートファイターII ターボ』日本一のウデマエをビデオで見る!!

絶賛発売中!!

ストリートファイターII ターボ 日本一!!
【チャンピオンシップ'93 イン 国技館】
完全記録

✹日本中を熱く沸かせた『ストリートファイターIIターボ』頂上決戦! 1993.8.19『国技館大会』、神業の応酬で決まる熱戦の模様を徹底収録!!
✹今、世界一熱いゲームの、世界一激しい試合を完全リプレイするドキュメント&攻略ビデオ!! 君は、見ずにいられるか!

✹神業の応酬、そして勝負の決まった瞬間を、徹底解析!! 対戦プレイで勝つ! ための秘訣を、プロゲーマーの解説によって明らかにする!
✹スペシャル・エフェクトを駆使したマインド・ビジュアルによって『ストIIターボ』・ワールドを脳裏に叩き込む〈ビデオ・トレーニング〉もあるぞ!







ストリートファイターII ターボ 日本一!!
【チャンピオンシップ'93 イン 国技館】
完全記録

- VHS、45分、カラー、ステレオHiFi
- 品番:JRSS0006
- ¥8,034(税抜き価格¥7,800)

ストリートファイターII ターボ 日本一!! 濃縮版
【チャンピオンシップ'93 イン 国技館】
完全記録

- VHS、25分、カラー、ステレオHiFi
- 品番:JRSS0007
- ¥1,980(税抜き価格¥1,922)

製作:GTV
発売元:日本レンタルシステムサプライ(株)
販売元:サクセス出版販売(株)
東京都中野区中野3-30-12 ソレイユビル3F ☎03(5340)2103
★当製品は株式会社カプコンの正式な許諾のもとに製造されています。

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

再販が待たれた『プライムゴール』がいきなりトップに返り咲き。まだまだJリーグ人気衰えずって感じですな。『シャイニング･フォースII』も相変わらずの人気で大健闘。あとは、おなじみのロングセラーソフト群が上位を固めてます。

1 Jリーグサッカー プライムゴール



試合中に味方選手が手を挙げることがあるよね。一見ゲームを盛り上げるパフォーマンスに思えるけど違うんだな。じつは能力が高い選手がボールのそばにいるときに手を挙げるのだ。だから手を挙げている選手にパスを回していくようにすれば、試合展開がラクになるってわけ。注意して見てみてね。

前回ー 前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
スポーツ
■ナムコ
8500円

1947

8月6日発売

2 シャイニング･フォースII 古えの封印



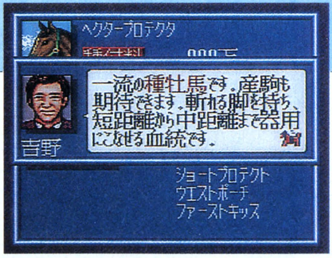
たまに宝箱やタルのなかに隠されているミスリル銀。このアイテムはゲーム後半で強い武器に加工してもらえるんだけど、全部でいくつあるか知ってる？ もし残さず集めることができたら合計12個になるはず。ちょうど戦闘に参加するメンバー全員の武器が作れる計算になるね。いくつ見つけた？

前回 2 前々回ー
メガドライブ
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■セガ
8800円

1319

10月1日発売

3 ウイニング･ポスト



競馬シミュレーションの醍醐味といえばサラブレッドを生産すること。あれこれ考えて配合を決めるときが楽しいんだよね。ここで耳寄りな情報。このゲームの場合、インブリードの効果が絶大なので、なるべくそうなるような配合を心がけよう。でも父馬と、母の父馬が同じ馬なんてことはやめてね。

前回 3 前々回 2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
■光栄
12800円

1255

9月10日発売

4 スーパーマリオコレクション



みんなはもう『1』、『2』、『3』、『USA』とすべてのゲームをクリアーしたかな？ 後半まで進んだけど残り人数が足りなくてクリアーならずって人もいるかもね。そんなときは最初のステージで無限1UPなどを使って人数を増やし、セーブしたのち後半のステージから再開しよう。え、知ってるって？

前回 7 前々回 6
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクション
■任天堂
9800円[込]

1228

7月14日発売

5 トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～



いつも4匹で怪しい相談(？)をしているイエティ。4匹のうちの1匹を攻撃すると、剣だろうが弓だろうが、ほかの3匹も目を覚ましちゃうよね。ところが杖を振ると、その杖の先にいる1匹しか目を覚まさないのだ。そいつを倒せば、残りは3匹。3匹しかいないイエティって見慣れなくて、なんか変だぞ。

前回 1 前々回 1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■チュンソフト
9600円

1201

9月19日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです
●協力店 大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、おかじま電器全店(千葉 幕張ほか)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOYPARK(東京 銀座)、おもちゃのQ(東京 野方)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、カトー無線(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、トキハ(大分 大分)

6 マリオとワリオ



前回4　前々回4
スーパーファミコン
マウス専用カートリッジ
■任天堂　アクションパズル
6800円[込](マウス付き 9800円[込])　8月27日発売
1187

7 聖剣伝説2



前回10　前々回9
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■スクウェア　RPG
9800円　8月6日発売
973

8 ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト



前回8　前々回5
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■スクウェア　RPG
7900円　9月10日発売
785

9 スーパー競争馬　風のシルフィード



前回—　前々回—　new
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■キングレコード　シミュレーション
9300円　9月8日発売
691

10 ストリートファイターII ダッシュプラス



前回4　前々回—
メガドライブ
カートリッジ
■カプコン　アクション
9800円　9月28日発売
618

順位	前回	前々回	タイトル	機種	形態	メーカー	ジャンル	発売日	価格	本数
11	24	14	ストリートファイターII ターボ	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	7月10日発売	9980円	582
12	12	12	美少女戦士セーラームーン	スーパーファミコン	カートリッジ	エンジェル	アクション	8月27日発売	9800円	527
13	—	—	幽☆遊☆白書	ゲームボーイ	カートリッジ	トミー	アクション	7月23日発売	3980円[込]	491
14	26	19	スーパーマリオランド2 6つの金貨	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	アクション	'92年10月21日発売	3900円[込]	400
15	16	7	SD機動戦士ガンダム2	スーパーファミコン	カートリッジ	エンジェル	アクション	9月23日発売	8800円	373
16	6	4	MASTERS 遥かなるオーガスタ2	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ティーアンドイーソフト	スポーツ	9月22日発売	9900円	351
17	18	13	サラブレッドブリーダー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ヘクト	シミュレーション	8月27日発売	9700円	327
18	11	11	スーパーボンバーマン	スーパーファミコン	カートリッジ	ハドソン	アクション	4月28日発売	7800円	297
19	9	3	テトリスフラッシュ	ファミコン	カートリッジ	任天堂	パズル	9月21日発売	5900円[込]	245
20	—	17	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	スーパーファミコン	カートリッジ	バンダイ	アクション	7月30日発売	9500円	237
21	—	21	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	メガドライブ	CD-ROM	セガ	アクション	9月23日発売	8800円	218
22	—	—	日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極	スーパーファミコン	カートリッジ	アテナ	テーブルゲーム	6月11日発売	9600円	214
23	14	—	幽☆遊☆白書	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	バンプレスト	シューティング	9月30日発売	8800円	202
24	—	—	ぷよぷよ	メガドライブ	カートリッジ	セガ	パズル	'92年12月11日発売	4800円	194
25	—	—	バイキングの大迷惑 (new)	スーパーファミコン	カートリッジ	ティーアンドイーソフト	アクション	10月8日発売	8800円	191
26	—	—	レッド・オクトーバー (new)	スーパーファミコン	カートリッジ	アルトロン	シューティング	10月1日発売	8800円	182
27	19	10	ウィザードリィ・外伝III	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	アスキー	RPG	9月25日発売	5150円	179
28	—	—	ガンスターヒーローズ	メガドライブ	カートリッジ	セガ	アクション	9月10日発売	6800円	163
29	—	—	桃太郎電劇	ゲームボーイ	カートリッジ	ハドソン	アクション	8月8日発売	4500円[込]	157
30	25	—	ダブル役満II	ゲームボーイ	カートリッジ	バップ	テーブルゲーム	9月17日発売	4660円	153

読者のご意見板

●『トルネコの大冒険』の弟切草は、なんか名前がたたられそうで捨てられない。でもとっておいて持ち物のなかに何個も何個も並べておくのもコワイ。
愛知県　岩月知子　21歳

●『新宿中央公園殺人事件』がスーパーファミコンでリニューアルされたら夜の公園のグラフィックはスゴイものになるだろう。
大阪府　マッキー　19歳

●"カ"とか"ヒ"とかいった一文字だけの名前のソフトメーカーが出てくるとインパクトがあって良い。　東京都　宮上和也　21歳

●スーパースコープで、テレビのチャンネルを変えようとするヤツ……。いないって。
埼玉県　長谷川晃　19歳

●姉夫婦と『ぷよぷよ』をやった。ダンナが指示して、姉貴が操作。大連敗！　いまさらながら夫婦の絆を知ってしまった。俺も結婚したくなっちゃったよ。
愛知県　安田守康　24歳

●『トルネコの大冒険』のネネはお弁当といって大きなパンをくれるが、『ドラクエIV』と比べるとだいぶ手抜きになった気がする。
愛知県　岩月知子　21歳

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

★集計期間　10月4日〜10月11日

発売までまてない 期待の新作 TOP20

それにしても、年末は期待の大物ソフトがたくさん発売されるなー。これじゃあ財布の中身が持たねえです。よーく情報を吟味して、後悔しないお買い物をしたいものだね。

1 ロマンシング サ・ガ2



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9900円(予価)　12月発売予定

2044

前回 1　前々回 1

ゲームを盛り上げる音楽は、前作のイメージを引き継ぎつつ、よりゴージャスになっているのだ。

2 ドラゴンクエストⅥ



※画面は『Ⅴ』のものです

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

1153

前回 2　前々回 2

不良冒険者を捕らえて離さない魅惑的なカジノ。『Ⅵ』のカジノはどんなゲームが遊べるのかなあ。

3 ファイアーエムブレム 紋章の謎



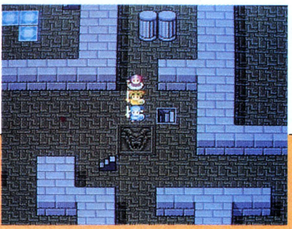
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■任天堂
9800円[込]　12月14日発売

1073

前回 3　前々回 3

城内は馬厳禁？ ナイト系のキャラクターは乗っている馬から降りて戦うことができるようになったぞ。

4 ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ



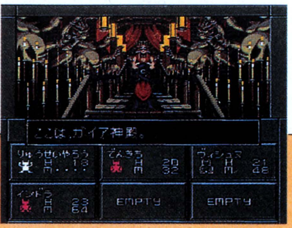
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円　12月18日発売

547

前回 4　前々回 5

ファミコン版『Ⅱ』にあった、復活の呪文がどこでも聞ける隠しアイテム、復活の玉の存在はいかに。

5 真・女神転生Ⅱ



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アトラス
価格未定　発売日未定

532

前回 5　前々回 4

『女神転生』と言えば、悪魔合体だけど、今回も新しい合体方法が増えたのだ。続報が楽しみだよね。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日	価格	得点
6	6	8	V.R.(バーチャレーシング)	メガドライブ	カートリッジ	セガ	レースゲーム	発売日未定	価格未定	386
7	10	7	イースⅣ	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	ハドソン	アクションRPG	12月22日発売	7800円(予価)	350
8	8	6	MOTHER2 ギーグの逆襲	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	RPG	'94年3月発売予定	価格未定	342
9	7	15	かまいたちの夜	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	チュンソフト	アドベンチャー	発売日未定	価格未定	284
10	15	14	す〜ぱ〜ぷよぷよ	スーパーファミコン	カートリッジ	バンプレスト	パズル	12月発売予定	8200円(予価)	274
11	11	10	スーパーファイアープロレスリング3 ファイナルバウト	スーパーファミコン	カートリッジ	ヒューマン	スポーツ	12月発売予定	9700円(予価)	270
12	13	11	スーパーリアル麻雀PⅣ	スーパーファミコン	カートリッジ	セタ	テーブルゲーム	'94年1月発売予定	9800円	248
13	9	9	餓狼伝説2	スーパーファミコン	カートリッジ	タカラ	アクション	11月26日発売	9980円	233
14	12	17	信長の野望・覇王伝	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	12月9日発売	12800円	197
15	18	18	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	コナミ	アクション	10月29日発売	7800円	187
16	14	12	ダービースタリオンⅡ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	シミュレーション	'94年2月発売予定	12800円(予価)	181
17	20	20	餓狼伝説2	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用(アーケードカード対応)	ハドソン	アクション	12月発売予定	6000円	175
18	—	—	ファンタシースター 千年紀の終りに (new)	メガドライブ	バックアップカートリッジ	セガ	RPG	12月発売予定	8800円(予価)	167
19	—	19	美少女戦士セーラームーン(仮題)	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	バンプレスト	アドベンチャー	発売日未定	価格未定	124
20	—	—	ドラゴンボールZ 超武闘伝2 (new)	スーパーファミコン	カートリッジ	バンダイ	アクション	12月発売予定	9800円	94

今週の特選ソフト

18位 ファンタシースター 千年紀の終りに



セガのRPGの代表作とも言える『ファンタシースター』シリーズ。独特の世界観や、魅力的な登場人物が特徴で、メガドライブが登場するまえから数多くのファンを持っている人気シリーズなのだ。4作目にあたる今回は『Ⅱ』の1000年後が舞台。グラフィックを筆頭にシナリオ、スピード感、すべてにおいてパワーアップした冒険が楽しめる。テクニックの組み合わせなど新しい要素も盛り込まれているぞ。

開発進行度…100パーセント

読者が選ぶ TOP 20

ゆっくり順位を上げていた『トルネコの大冒険』がとうとう1位を獲得。11位の『シャイニング・フォースⅡ』の動向も楽しみ。

★集計期間　10月4日〜10月11日

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	4	トルネコの大冒険 〜不思議のダンジョン〜	スーパーファミコン ■チュンソフト	902
2	2	聖剣伝説2	スーパーファミコン ■スクウェア	788
3	3	ファイナルファンタジーV	スーパーファミコン ■スクウェア	744
4	5	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	663
5	1	ストリートファイターⅡ ターボ	スーパーファミコン ■カプコン	627
6	6	ぷよぷよ	メガドライブ ■セガ	525
7	11	美少女戦士セーラームーン	スーパーファミコン ■エンジェル	513
8	8	天外魔境Ⅱ 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	351
9	7	真・女神転生	スーパーファミコン ■アトラス	343
10	9	伝説のオウガバトル	スーパーファミコン ■クエスト	292
11	new	シャイニング・フォースⅡ 古えの封印	メガドライブ ■セガ	277
12	20	第3次スーパーロボット大戦	スーパーファミコン ■バンプレスト	248
13	15	SNATCHER	PCエンジン ■コナミ	211
14	16	メタルマックス2	スーパーファミコン ■データイースト	198
15	17	シルフィード	メガドライブ ■ゲームアーツ	197
16	−	天外魔境 風雲カブキ伝	PCエンジン ■ハドソン	182
17	10	イースⅠ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	167
18	new	ウイニング・ポスト	スーパーファミコン ■光栄	160
19	13	MOTHER	ファミコン ■任天堂	152
20	new	ウィザードリィ・外伝Ⅲ	ゲームボーイ ■アスキー	146

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'93年1月1日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	68504
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	45211
3	3	ストリートファイターⅡ	23044
4	4	天外魔境Ⅱ 卍MARU	20636
5	5	ぷよぷよ	20411
6	6	真・女神転生	18740
7	7	ストリートファイターⅡ ターボ	15649
8	10	伝説のオウガバトル	15148
9	9	スーパーマリオカート	11805
10	8	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11545
11	11	聖剣伝説2	9700
12	12	SNATCHER	8889
13	15	イースⅠ・Ⅱ	8743
14	14	三國志Ⅲ	6713
15	13	ランドストーカー 〜皇帝の財宝〜	6376
16	16	ファイナルファンタジーⅣ	6239
17	18	MOTHER	6216
18	17	スターフォックス	6147
19	19	スーパーファイヤープロレスリング2	5975
20	21	メタルマックス2	5465

ビデオゲーム TOP 10

いまどきのポリゲーに圧倒されたかったら1位の『リッジレーサー』をプレーだ。編集部でも人気爆発の超リアルなレースゲームなり。

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	new	リッジレーサー	■ナムコ レースゲーム	4655
2	2	スーパーストリートファイターⅡ	■カプコン アクション	3553
3	1	餓狼伝説スペシャル	■エス・エヌ・ケイ アクション	2545
4	6	ニューマンアスレチック	■ナムコ スポーツ	2173
5	7	熱闘！激闘！クイズ島	■ナムコ クイズ	2167
6	4	サイバースレッド	■ナムコ シューティング	1311
7	3	アウトランナーズ	■セガ レースゲーム	1226
8	−	スーパーワールドスタジアム'93激闘版	■ナムコ スポーツ	1067
9	−	エアーコンバット	■ナムコ シュミュレーション	1066
10	−	スーパーリアル麻雀PⅣ	■セタ テーブルゲーム	962

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、ハイテクセガ下中野(岡山県 岡山市)、PLABO千日前店(大阪 千日前)

U.S.A TOP 10

USATOP10のランキングも毎週おなじみの顔ぶれが揃うようになってきた。『モータルコンバット』に続くビッグゲームの登場に期待。

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	モータルコンバット (MORTAL KOMBAT)	■ACCLAIM SUPER NES アクション
2	2	モータルコンバット (MORTAL KOMBAT)	■ACCLAIM GENESIS アクション
3	3	NHLホッケー'94 (NHL HOCKEY 94)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
4	5	ストリートファイターⅡ ターボ (STREET FIGHTER TURBO)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
5	4	ストリートファイターⅡ ダッシュプラス (STREET FIGHTER CHAMPION EDITION)	■CAPCOM USA GENESIS アクション
6	6	スーパーマリオコレクション (MARIO ALL STARS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
7	new	提督の決断 (P.T.O)	■KOEI GENESIS シミュレーション
8	7	ビルウォルッシュ カレッジフットボール (BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
9	new	ゾンビーズ イート マイ ネイバー (ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アドベンチャー
10	8	モータルコンバット (MORTAL KOMBAT)	■ACCLAIM GAMEGEAR アクション

●協力店　G&G Software inc.



緊急速報1

Lemmings2

レミングス2

今回は、グラフィックの美しさに加え、難しさまでパワーアップしたアクションパズルゲーム『レミングス2』の最新情報を、あますところなくお届けしちゃうぞ！

SF スーパーファミコン	アクションパズル	バックアップ カートリッジ
	サンソフト　12月発売予定　9600円	16メガ

あのレミングたちが帰ってきたぞ！　ただいま！

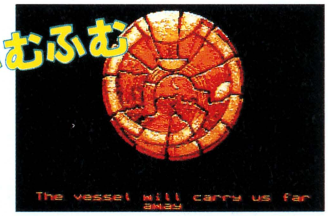
“大いなる闇がレミングアイランドに訪れるとき、島は消滅してしまう。逃げるには、各地に散らばる12個のアーク(石板)をすべて揃えると現われる方舟が必要……”レミングたちの住む世界レミングアイランドには、そんな予言が伝わっている。そして、その予言のとおりに島が闇に閉ざされてしまったのだ。このままでは島は消滅してしまう。キミはレミングたちを操り12個のアークを集め、ひとりでも多くのレミングたちを方舟で脱出させなければいけないのだ。



⬅マウスでプレーするときは、スタートボタンでポーズがかけられないからツライかも。



⬆闇が訪れるとき島は壊滅する。そんな予言のとおりに、闇が迫ってきちゃった。



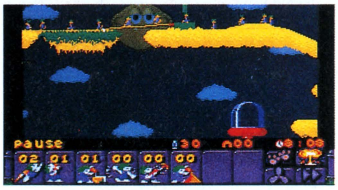
⬆各地方に散らばるアーク(石板)を集めると、方舟が現われて脱出できるという。



⬅割れたアーク(石板)と同じ形に、ひとつだったレミングアイランドも12の地方に分かれてしまったのであった。ふーん。

いろいろなステージがあるぞ！

この『レミングス2』に登場するステージは、全部で12ステージあるのだ。各ステージにはそれぞれビーチやサーカス、スポーツといった名前がついていて、背景や地面などがそれぞれその名前のとおりの絵や形になっていたりするぞ。



⬆このビーチのステージに出てくる地面は、どこも砂ばっかりで掘りやすいぞ。



⬅コッチの面の地面は木組みでできているみたい。こういうのは地面じゃなくて床って言うのかな？

今回もレミングたちは弱いよ

レミングくんと言えば、情けないほどすぐ死んじゃうことで有名だよね。今回の『2』でも、そこのところは変わってないぞ。ちょっと高いところから落ちちゃうと、はじけて死んじゃう。うまく誘導してあげて、なるべく殺さないようにしましょう。



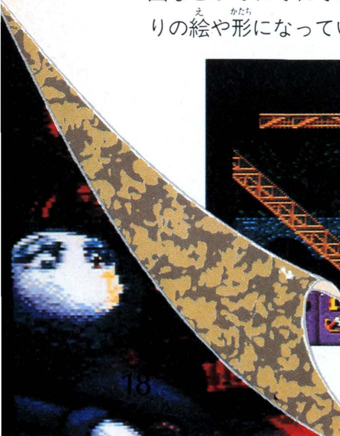
⬆ヤバいよヤバいよ、そのまま進んじゃったら落ちちゃうよ〜。何とかしなきゃ。



⬆こんなにちいさな穴でも、いちど入ったら抜けられないんだよね。コッチが何か指示しないと。シクシクってカンジ。



⬆あ〜あ、地面に落ちちゃったッス。でも、ちょっとキレイかも。(⬅悪魔？)



今回のスキルは何と48種類!!

このゲームの主役とも言うべきレミングくんたちは、プレーヤーが何か指示を出さない限り、ただまっすぐにしか歩かない。まっすぐ歩いていって崖から落ちちゃったり、障害物に当たって戻っちゃったりとかネ。その指示を与えるコマンドのことをスキルというんだけど、今回の『2』では、使用可能なスキルが何と48種類もあるのだ。そしてそのスキルは、各面ごとに使用できる数や使用回数が制限されている。スキルの数は当初50個ある予定で、下の表でも50個のスキルを紹介しているけど、残念ながらBlockerとRollerのふたつが無くなり、完成版では前述のように48個になったってわけ。



⬆通常のゲーム画面では、画面の下にスキルが表示されるぞ。

⬇スキルの右横にあるのは、ポーズ、ニューク、ファン、ゲームスピードの速さ調節の各コマンドだ。ファンとは、ボタンを押すとカーソルで風をおこすことができる装置だ。





Jumper	進行方向に向かってジャンプすることができる。
Runner	止まることなく速く走る。急いでいるときなどは便利だ。
Filler	障害物にぶつかると固まるという、不思議な液体を出す。
Ballooner	風船を使って垂直に上昇。風船は障害物に当たるとわれる。
Archer	指定した目標へと矢を撃ち込むことができる。
Attractor	音楽を奏でて、周囲にいるレミングの動きを止める。
Bomber	大きな爆弾を爆発させて、穴を開けることができる。
Scooper	進行方向に対して斜め下に穴を掘り進めることができる。
Hopper	飛び石みたいなところを進むときに使用する。
Skater	氷のうえを移動できる唯一の方法。滑って移動するのだ。
Kayaker	カヌーに乗って、水たまりを渡ることができる。
Swimmer	水のなかを泳ぐことができる。通常、レミングは泳げない。
Planter	草を生やすことができる。できた草のうえには上ぼれるぞ。

Magic Carpet	垂直な障害物に当たるまで止まらずに水平移動できる。
Club Basher	進行方向に向かって、棒で穴を掘り進めることができる。
Thrower	石を投げることができる。石は落ちた地点にくっつくぞ。
Digger	真下に穴を掘り進めることができる。堅い地面は掘れない。
Climber	地面に対して垂直に伸びている壁を上ぼることができる。
Builder	斜め上方に向かって階段を作ることができる。
Basher	進行方向に向かって、手でかいて穴を掘り進める。
Miner	進行方向に向かって、斜め下に穴を掘り進めることが可能。
Floater	傘をひろげて、崖からゆっくり下りることができる。
Laser Blaster	レーザーを発射して、真上に穴を掘り進めることができる。
Exploder	指定したレミングが、5秒後に爆発してしまう。
Magno Boots	垂直な壁や天井など、どんなところでも歩けるようになる。
Bazooker	強力なバズーカ砲を撃ち、地形を変化させることができる。

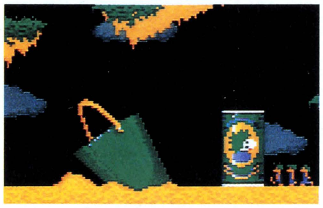
Spearer	ヤリを投げることができる。ヤリは地面に突きささるぞ。
Fencer	フェンシングのようにして、斜め上に穴を掘り進める。
Stomper	強力なストンピングで、地面に穴を掘り進めることが可能。
Blocker	行動を止めることができる。ほかのレミングの壁になる。
Stacker	12個のブロックを、垂直に積み重ねていくことができる。
Pole Vaulter	助走をつけて棒高飛びをして、ジャンプすることができる。
Mortar	大砲を撃つことが可能。弾が当たった箇所は地形が変わる。
Platformer	進行方向へ橋を作ることが可能。障害物に当たると止まる。
Diver	高いところから、水のなかへ飛び込むことができる。
Flame Thrower	炎を出して、壁などに穴をあけて掘り進めることができる。
SuperLem	カーソルを動かした方向へ、飛んで追いかけてくる。
Surfer	水の上に浮くことができ、ファンを使って移動も可能。
Roller	大きなローラーを使って、速く移動することができる。
Prachute	高いところから、ゆっくり落ちることができる。
Slider	垂直な壁を下に向かってゆっくり下りていくことができる。
Rock Climber	垂直以上の傾斜がついた壁を上ぼることができる。
Jet Pack	空中に浮くことができる。ファンを使って移動が可能。
Shimmier	壁を滑り下りて、進行方向とは逆に進んで行く。
Roper	指定した地点へ、移動可能なロープを打ち込める。
Twister	速く回転させる。ファンを使うと穴を掘ることも可能。
Sand Pourer	山のようなかたちに砂を流し出すことができる。
Glue Pourer	不思議な液体を流して、ちいさな穴をふさぐことができる。
Icarus Wings	空中を移動することができる。ファンで方向を変えられる。
Hang Glider	高所から飛んで、斜め下にゆっくりと下りることができる。

この一覧表は、写真の左上から右下への動きに対応しています。左から右へと順番に見ていってください。なお、完成版ではスキルの名前は日本語になっています。

登場ステージをちょっと紹介!!

今回の『2』に登場するステージは、全部で12ステージもあるのだ。ひとつのステージにつき10個の面があるので、総計120もの面がキミを待ち受けていることになるぞ。

そこでこのページでは、今回の『2』に登場する全12のステージのうち、バラエティーにとんだ4つのステージをちょっと紹介しちゃうぞ。ステージの名前が英語になっているのはカンベンしてね。だって、まだ開発中なんだもん。





➡なんてところでも、行けちゃうから不思議だね。

⬅こんなところ、どうやって行けばいいんだ～!



ここはビーチのステージだ。各面のレイアウトが砂浜のようになっている。ここの地面は当然のごとくサラサラな砂で、地面掘り系のスキルを使って掘れないようなところはほとんど無いですよ。



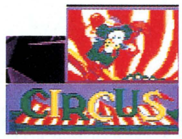
⬅いたるところ砂、砂、砂。砂だらけのこのステージでは、ビーチパラソルやアキカンなどが、レミングの行く手を阻んでいたりするのだ。ゴミを捨てるな～!



⬅ここは比較的カンタンに進んで行くことができるレイアウトだね。



⬅この面の出口はお城の形をしているのだ。



ここはサーカスのステージだ。各面の背景やレイアウトは、すべてサーカスのテントのようになっている。このステージには、大砲やトランポリンといったトラップが数多く仕掛けられているぞ。



⬅バックの柱がサーカスのテントの雰囲気を盛り上げるよね。このステージには、大砲とかトランポリンといったレミング飛んじゃう系の仕掛けが数多くあるのだ。



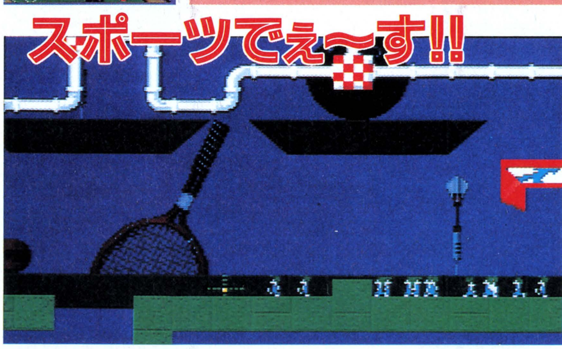
⬅トランポリンを使って、レミングは飛べるのだ。



⬅大砲のなかにレミングが入ると、遠くへ撃ち出されてしまう。



ここはスポーツのステージだ。各面の背景にはテニスラケットやボーリングのボール、ラグビーボールなどが描かれている。なんだか全体的にアスリートな(?)雰囲気が漂うステージなのだ。



⬅バックに描かれているテニスラケットやダーツが、いかにもスポーツってカンジがするよね。地面(トラックって言うのかなぁ?)はすごく堅そうだね。



⬅スポーツのステージだから、棒高飛びのスキルは使ってもらいたいっス。



⬅この面の出口は旗の形をしているのだ。



メディーバル(中世)のステージ。各面が中世的な雰囲気で構成されている。レイアウトには、木組みや石段などが数多く使用されているぞ。木組みのところは掘っていけるけど、石には通用しないぞ。



⬅背景やレイアウトが中世風の雰囲気なステージだ。何かすべてが石と木でできているみたいで、ロビンフットが出てきそうなカンジだよネ。ケビン・コスナー。



⬅ここの出口は、お城の入り口みたいな建物だ。



⬅中世のころは、こんなカンジだったのかなぁ?

開発状況

12月の発売に向け、英語を日本語に直すなどの調整を行なっています。おたのしみに! サンソフト 山本

※画面はすべて開発中のものです

皇帝への道

Romancing SaGa 2
ロマンシング サ・ガ 2

戦闘基礎知識編

さて、お待ちかねの『ロマンシング サ・ガ2』続報をお届けしよう。今週は戦闘システムを中心に、さらに明らかになったゲームシステムにググーっと迫ってみたのだ。

スーパーファミコン SF	RPG	バックアップ カートリッジ
	スクウェア 12月発売予定 9900円	16メガ

ゴージャス(?)な皇帝の生活をとくと御覧あれ

仲間にできるキャラが200人以上という『ロマサガ2』。今回は職業や種族（これを総してクラスという）も大幅に増えているのだ。前作での職業と違って、得意な武器があるなどクラスごとに明白な個性がつけられたのも興味深いところ。右は初代皇帝ジェラールがスタート直後から仲間にできる可能性があるクラス。イベントをクリアーしたり特定の地方を領土に加えるなどプレーヤーの選択次第では、さらにさまざまなクラスが帝国の傘下に集まっていくのだ。

初期に仲間にできる4つのクラス



帝国重装歩兵(男)
⬅重い鎧と大盾を装備した肉弾戦専門のクラス。力もあるので前衛向き。



帝国軽装歩兵(男)
➡帝国の一般兵士。剣を始めさまざまな武器を使いこなす。女性もいるぞ。

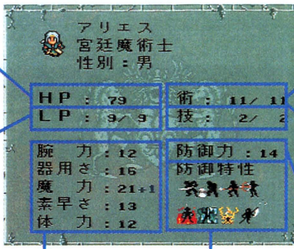


帝国猟兵(女)
⬅弓術に長け、後方支援で仲間を助ける弓兵。もちろん男性の猟兵もいる。



宮廷魔術師(男)
➡皇帝直属の魔術師団。物理的戦闘は苦手だが強力な術法で敵を殲滅する。

ステータス画面の見かた



HP
おなじみの体力だ。この値が0になるとライフポイント（LP）が減少する。

LP
新登場のステータス。簡単に言えば寿命。0になるとキャラは死亡する。

術法ポイント
術法をかけるときに必要。クラスによっては術法が使えない者もいる。

技ポイント
武器版マジックポイントとも言える。これを消費して必殺技をくり出す。

パラメーター
力の強さや速さなど、キャラの能力を表わす。黒字はキャラそのものが持つ能力。その横に足された青字は装備品に付加された追加効果の値だ。

防御力
現在装備している防具が、どんな攻撃に対して防御効果を発揮するのかを表わす。それぞれ上段は物理的攻撃、下段は術法攻撃に対応する。

防御特性
装備している防具の純粋な総合防御力。値が大きくなるほど受けるダメージが軽減される。

壮大な冒険の拠点 アバロン城の設備を紹介

冒険者として世界中を旅してまわっていた前作とは違って『2』ではプレーヤーは皇帝の立場にある。すなわち自分の国のこともおろそかにできないわけで、長い旅のあいだにはホームグランドのバレンヌ帝国に戻ることも多いのだ。その分、帝国の首都であるアバロン城にはさまざまな設備が用意されていて、ゲームを楽しむ（クリアーする？）うえで重要なポイントになっている。新しい技や術法を開発したり、訪ねてくる新たな仲間を迎え入れたりとイベントも多数起こるようだし、広い世界中にもまして注目する場所になりそうだ。

技道場



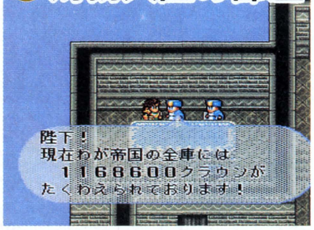
⬆必殺技の指南道場。詳しくは次ページ。

術法研究所



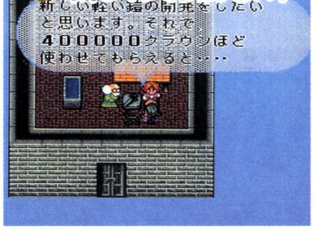
⬆術法の研究機関。術法解析編を見てね。

財務大臣の部屋



⬆帝国の現在の収入などを教えてくれる。

新武具開発所



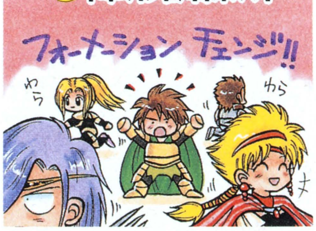
⬆投資次第で新しい武具を作ってくれる。

情報屋



⬆物語の指針役。行き詰まったとき便利。

陣形訓練所



⬆新登場の陣形を研究、習得する訓練所。

武器&技解析編

まったく新しくなったと言っても過言ではない『ロマサガ2』の戦闘。その戦闘で重要な役割を占める技の新情報を公開だ。

それぞれのキャラクターが持つ武器は、使い込むたびに必殺技とも言える技を覚えていく。これは前作とほぼ同じだが、『ロマサガ2』では、さらにそのシステムがバージョンアップされている。前作では技を戦闘終了後に覚えたが、今回の『ロマサガ2』では、戦闘中に突然ひらめくことによって覚えていく。なおその技は、その戦闘中から使用することも可能。技は、武器ごとに覚えやすいもの、覚えにくいものがあり、キャラクター個人(クラス)ごとに覚えやすい技、覚えにくい技もある。技を覚える武器系列は剣、大剣、細剣、斧、弓、槍、棍棒、体術の8つだ。

技道場へ行って技を覚えよう

アバロン城内には技道場という施設がある。この技道場は、さまざまな武器体系の技を研究し、その技を後世に残すために存在している。皇帝のパーティーが戦闘中に編み出した技は、この技道場へ伝えられ、その記録は後世まで残る。のちの世の皇帝のパーティーが、その技を使いたいと思ったときに道場に行けば、いつでもその技を覚えさせてくれるのだ。いうなれば、技の預かり所みたいなものだね。ちょくちょく立ち寄って、いろんな技を覚えて使おう。

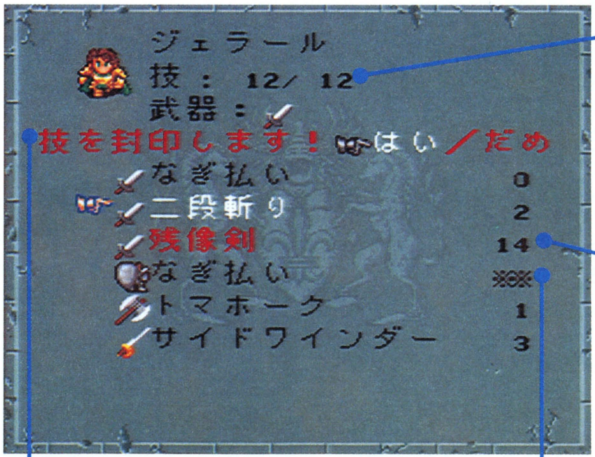


⬅技道場で研究にいそしむ人々。この道場がある限り、覚えた技が消えてしまうことはないのだ。

➡それぞれの武器によって、技も体系づけられている。武器ごとに技を極めることもできる。

技のステータス画面には情報がいっぱい

今回初公開された技の部分のステータス画面がこれだ。この画面につまっている情報はそれぞれ別別に説明しているので、そちらを参照してほしい。技のシステムは前作とほぼ同じ部分もあれば、剣や槍のグラフィックが表示されるようになったというような、まったく新しい要素もある。なお、技は使う武器などによってまったく違うものにもなるので、キミのジェラールがこの技を覚えなくても責任は取れないっす。



技ポイント

それぞれの技に応じて、使用するための技ポイントが設定されている。最大技ポイントは、各武器系統の技レベルが上がるにつれて増えていくようになっているのだ。

技ポイントその2

場合によっては、現在の最大技ポイント以上にポイントを消費する技を覚えることもある。もちろん、その技は使うことができないので、ここでは赤く表示されている。

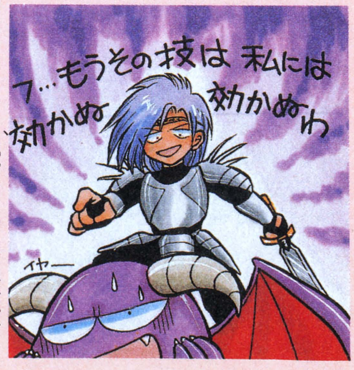
技の封印

ひとりのキャラクターが一度に持てる技の数は、全武器系列あわせて8個のみ。ほかの技を覚えたくても、すでに8個覚えている場合は新しい技を覚えることができないので、ほかの使わない技を封印してやる必要がある。封印した技は、もう一度新たに覚え直すか、技道場へ行って再び覚えさせてもらうことができるのだ。



見切り技

技ポイントに※※マークが付いているものは、見切り技であることを示している。通常の技と同じく、戦闘中にひらめくことによって覚えることができる。この見切り技とは、対応する技を回避する技のこと。たとえば、二段切りの見切り技を覚えていれば、戦闘中に敵の使う二段切りを自動的に100パーセント回避することができる。



武器別に見る技の数々

ではここで、各武器の覚える技をそれぞれひとつづつお見せしよう。と、いってもここでは技の名前とか技の消費ポイントといった細かいデータなどはまだ教えられまへん(すまんス)。なお、前作であったキックやパンチは、今回では体術という技として、ひとつにまとめられている。そのほかは、前作とほとんど同じ種類の武器が登場している。わかりやすくてよろしいかも。



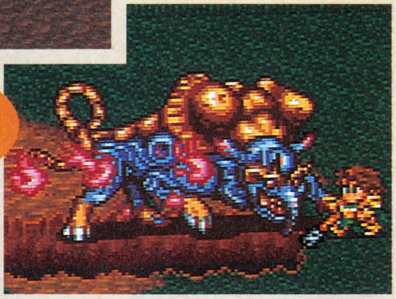
弓

⬅弓で複数の敵に攻撃を加えている技って感じ。ハデハデでかなりの迫力があるね。



剣

➡剣のするどい振りが、衝撃波を生み出したっていう感じの技。技を使っているのは、帝国軽装歩兵タイプのキャラクターみたいだ。



棍棒

⬇敵に接近して棍棒で攻撃する技のようだ。ジェラールの右手に棍棒があるのがわかるかな？　痛そうな技だね。



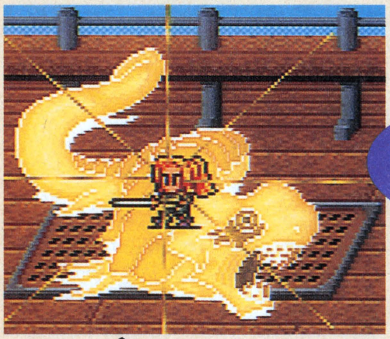
大剣

⬇大剣を振り降ろした衝撃で敵を倒すっていう感じ。離れている敵にも効果がありそう。この技を出しているのは同じく帝国軽装歩兵。



斧

⬅斧を逆三角形に振るう技らしい。なかなかかっこいいよね。技を使っているのは、帝国重装歩兵のようだぞ。もしかしてベアかな？



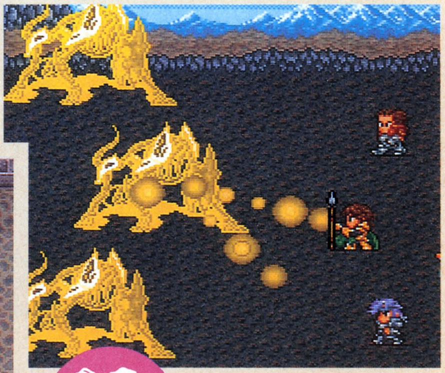
細剣

⬅どうやっているのかかいまいちわからないけれど、細剣で敵の内部に衝撃を与えている感じだ。



体術

➡空中大回転キックみたいな技。帝国重装歩兵が使っているけど、身軽に動くこともできるんだね。



槍

⬆槍を掲げて複数の敵にダメージを与える技らしい。技と言うよりは術法みたいな感じだね。

技の見切りについて

ほかの技とはちょっと違う気もする見切り技。ステータス上ではすべて盾で防いでいるグラフィックで表示される。攻撃はできないが、技ポイントを消費しないのでちょっとお得かも。ただ、持つことのできる技の数に入ってしまうので、たくさん持つのは得策ではないね。

戦闘中に……



⬅頭の上にひらめきマークが出たら技を覚えるのだ。



⬅ここで見切った技の名前が、メッセージとともに表示されるぞ。

地裂撃を見切った！



⬆これで、このあと敵が地裂撃を出してきても100パーセントよけられるのだ。技ポイントも消費しない。

術法解析編

『ロマサガ2』の術法は大きな進歩を遂げて、よりパワーアップしたのだ。今回は、気になる新情報をドーンと公開するぞ。

『ロマンシング サ・ガ』の魅力のひとつは術法であろう。しかも、『2』になってその奥行きはかなり広がっているのだ。前作と異なるのは、10の属性に分かれていた術法が、火、水、風、地、天の5つの属性になったことと術法の修得方法。術法の修得方法については伝承法により受け継ぐ方法と、術法研究所で開発するふたつの方法がある。というわけで今回は、ナゾにつつまれていた術法について解説していくぞ。

火の術法

火の術法は攻撃を目的とする術が多い。火炎の力を操り敵にダメージを与えるぞ。相反する属性(反属性)は水の術法。火の術法を覚えたら、水の術法は使えないぞ。



⬅まずは術の名前を叫びましょう。ファイアー!!



⬅術を唱えたら、体がまばゆく光るのだ。いよいよって感じだね。



➡高熱の火の球が敵めがけて一直線に飛んでいくぞ。



⬆業火に焼かれる敵の姿はまさしく火惨。頼もしい術法でありますね。

水の術法

水の術法は回復や攻撃補助の役割が大きい。旅を続けるうえで必要不可欠な術法であろう。今回紹介している生命の水は味方のヒットポイントを回復させるぞ。反属性は火の術法なのだ。





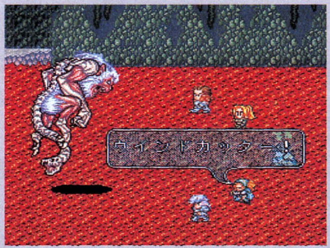
⬆生命の水は味方の体力を回復させるのだ。死にそうなときはこれにかぎるぞ。

➡キラキラっと青い光が味方を包んで、体力回復だ!! この術は多用しそう。

風の術法

ウインドカッター

風の術法は風の力を利用した攻撃中心の術法なのだ。前作であったような、冷却作用の術法も登場するのか楽しみなところだね。反属性は土の術法。どちらを選ぶか迷ってしまいそう。



⬆吹き出しの言葉は誰がいっているのかすぐにわかるようになっているのだ。



⬆緑色の風の刃が敵を切り刻むぞ。術レベルが低いうちは刃の数が少ないのだ。

土の術法



地の術法は大地からわき出るエネルギーを利用し、力を発揮してくれる術法なのだ。どちらかといえば、攻撃補助の術法が多いので、うまく使いこなしていけば、す速く敵を倒せるぞ。反属性は風の術法。

⬆術法を唱えるときのアクションが、ひとりひとり個性的でおもしろいぞ。

➡金剛力は味方ひとりの攻撃力をアップさせるのだ。ボス戦などでは重宝しそうな術法だぞ。



天の術法

天の術法は太陽や月、天体などの宇宙エネルギーを操るのだ。前作ではなかった属性なので、どんな特徴があるのかいまから期待できそう。また、天の術法には反属性がないことも興味深い。特別な術法なのか？

ライトボール





⬅敵を包み込んでいる光は太陽からのエネルギーを利用したのかも。

⬇金色の光で目をくらましたのか、〝暗い〟という表示が出ている。〝暗い〟なんてへんな表示なのだ。



⬆➡天の術法ライトボールを唱えたら体が金色に輝く。自分はまぶしくないのかねー。いいけど。



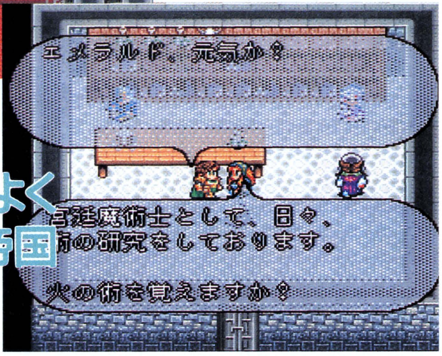
術法研究所をババーンと紹介

先週お伝えしたとおり、術法研究所は術法修得のために必要不可欠な場所である。しかしゲームスタート時にはまだ建設されておらず、ある条件（どのような条件かはまだ不明）が揃うと、帝国の金庫のお金でアバロンの町に建てることができるらしい。ここには術法の属性（火、水、風、地、天）に応じた５人の担当者がいて、この５人がそれぞれに新しい術法の開発を進めていくのだ。つまり、自分が開発させたい属性の担当者に話しかけると、開発に必要なお金を要求され、その金額を払うとあとは勝手に新しい魔法を開発してくれるってわけなのだ。もちろん、この研究所で開発された術法は誰でも覚えることができるうえに、伝承法により世代が替わっても、失われることはないのだ。



⬆術法研究所を建てるために皇帝が家臣に助言を求めているのだ。

術法はよりよく開発 よい帝国

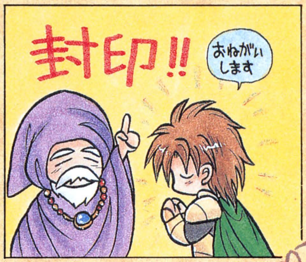


➡ここが術法研究所なのだ。開発した術法はここで覚えることができる。

技や術法は8つしか持てないけど

『ロマサガ２』では前作と異なり、技も術法も８つまでしか持てない。じゃあ、技（術法）をすでに８つ持っているときに、より強力な新しい技（術法）を覚えたらどうなるの？　いままで使っていた技（術法）はなくなっちゃうの？　答えはノー。ここでプレーヤーを救済してくれるのが今回新たに加わった"封印"というシステムなのだ。不必要になった技（術法）はとりあえず封印しておいて、新たな技（術法）を覚える。しかし封印した技が使いたくなったら、技道場（術法研究所）に行って封印を解く（覚え直す）。そうすれば、何の気兼ねもなくつぎつぎと技（術法）を覚えることができるってわけ。ただし術法の場合、封印を解くことができるのは開発が済んでいる術法のみ。未開発の術法は覚え直すことができないので要注意。





⬆➡術も８つしか持てない。役にたちそうな術を選んで使い込み、レベルを上げていくほうが有利かも。

術法は掛け合わせることができるぞ

『ロマサガ２』の術法のもうひとつの目玉は、これも研究所で行なう術法の掛け合わせだ。これはふたつの異なる属性の術法を掛け合わせることによって、新しい術法を作り出すという画期的なシステム。この掛け合わせでできた術法は、ふたつの属性を兼ねたより強力な術法になる。たとえば、火の術法に弱い敵と風の術法に弱い敵がパーティーで出現したとする。ここで火と風の掛け合わせ術法を使えば、一度で両方に大ダメージを与えることができるわけ。ただし、この掛け合わせの術法を作るためにも、ある条件（これもまだ不明）をクリアーしていなければならないということなのだが……。



⬆これが熱風という掛け合わせの術法。何と何を掛け合わせたのかわかるかな？



⬆このド派手なグラフィックは一見の価値ありだぞ。早く使いたいね。

召雷 ハデハデなのだ!!



⬆こちらは召雷という掛け合わせ術法。風と何かの術法を掛け合わせたもの。



⬆召雷というからには雷を召喚して、敵にダメージを与えるのだろう。



⬆３つの球体から雷が発生して、かっこいいぜ。敵がかわいそうだね。



新登場　陣形解析編

『ロマサガ2』の戦闘において、もっとも目新しく変化した要素が戦闘陣形。より戦略的な戦闘を楽しむことができるのだ。

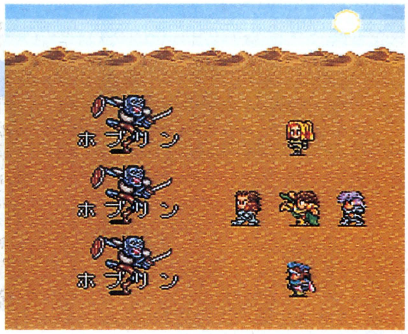
戦闘を有利にすすめるフォーメーション

前作とのいちばん大きな違いは、戦闘陣形を組むことでキャラクターの能力値を一時的に増加できること。つまりクラスの組み合わせから生じるパーティーの弱点があっても適切な陣形を組めばそれを補いつつ戦闘が行なえるのだ。陣形は戦闘中に皇帝のオプションとして選択され、命令を出せばいちいち各キャラクターの位置を入れ替えなくてもサッと並び替えをしてくれる。種類はかなりあるみたいだけど、とりあえず代表的な6つの陣形を紹介する。始めからすべて使えるわけじゃなく皇帝のクラスで使える陣形は変わるのだ。

インペリアルクロス

バランス重視の帝国秘伝の陣

皇帝を中心に十字形を組む。前列が敵の攻撃を引きつけ、中列が攻撃に専念し、後列がパーティー全体を支援できるバランスが取れた戦闘を展開できる。敵の攻撃に身をさらされる前列キャラの防御力が上がるのが特徴。



フリーファイト

もっとも基本的な陣形

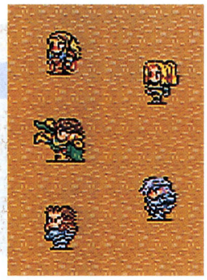
もっとも基本的な陣形で、各キャラの持ち味を最大限に発揮できる。反面、陣形の追加効果がなく、弱いキャラも敵の猛攻にさらされる危険あり。



ホーリーウォール

後衛を守る聖なる鉄壁

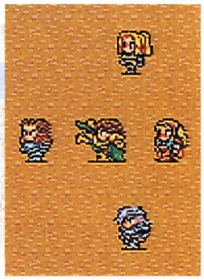
リーダーを含む3人で後列をがっちりガードする陣形。防御力がアップした前衛が敵の攻撃を受け止め、後列は術法やアイテムの援護に専念する。



インペリアルアロー

敵陣をつき破る速手の弓

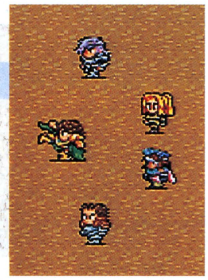
前衛のひとりをおとりにして敵の攻撃を集中させ、そのスキをついて敵陣に突撃する。パーティー全体のすばやさが上がり前衛の防御力がアップ。



デザートフォックス

攻撃集中型の電撃陣形

皇帝自らが最前列に立ち、パーティーの士気を上げる陣形。この陣を組むと皇帝の攻撃力、防御力、すばやさがあがり、さらに前衛の攻撃力も上昇する。



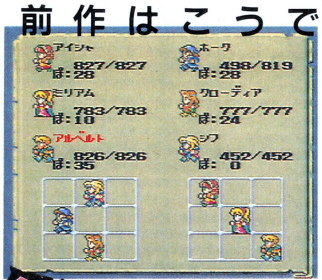
龍陣

水流のごとき連続攻撃

水龍を模した陣形で、流れるように全員が一丸となって攻撃をかける。全員のすばやさが上がり、龍の額にあたる皇帝の攻撃力が大幅にアップする。



前作はこうでした



➡前作の陣形は3×3のマス目にキャラクターを任意に配置して前衛、中衛、後衛を決定した。陣形が乱されると使用武器のレンジに差し障りが出たのだ。

新しいフォーメーションを会得するには

1 陣形訓練所で教えてもらう



➡アバロン城の陣形訓練所。ここの人に話しかけると先代が登録しておいた陣形を伝授してくれる。



➡龍陣を教えてもらった。横にいる兵士が実際にフォーメーションの形を組んでくれるのが楽しいね。

初代皇帝はフリーファイトとインペリアルクロスの2種類の陣形を覚えている。そのほかの戦闘陣形は、違うクラスの皇帝を迎え、その皇帝が持っている新陣形を加えながら増やしていくのだ。陣形も術法のように研究施設に登録でき、そこで先代が残した陣形を得たり新たな陣形を登録したりできるぞ。

2 新しいクラスを皇帝にする



➡皇帝のクラスによって使える陣形が違う。人間族以外の皇帝は変わった陣形を知ってるかも。

陣形が乱れるとき……

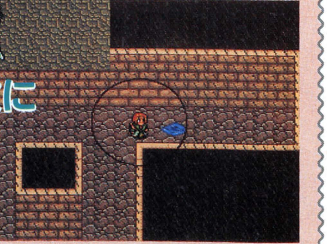
『2』でも敵にぶつかった向きによっては戦闘陣形が乱される。ただ『2』の場合は後方からぶつかったときだけなんだけどね。乱された陣形は自動的にフリーファイトが選択される。パーティーが5人未満でも陣形が組めずフリーファイトの並びになるぞ。

後ろから敵に当たったとき



➡陣形が乱されると自動的にフリーファイトの陣形になってしまう。

ダッシュで敵に当たったとき



➡ダッシュは快適に移動できるかわりに敵に当たると陣形が乱れる。

イベント解析編

戦闘も楽しいけれど、『ロマサガ』最大の魅力は、広大な世界の探求なのかもしれない。さまざまな出会いが君を待つのだ。

さて、ここでは現時点で発表されているイベントの写真をバーンと大公開しよう。『ロマサガ２』では、さらにフリーシナリオシステムのウェイトが増えて、プレーヤー次第では、まったく違うストーリーに枝わかれしていくとのお話。右の写真を見れば、その雰囲気が多少なりともうかがえると思う。また、世界中に前作以上のイベントが散りばめられ、隠された謎や秘密も数えきれないくらいあるみたい。とにかくお楽しみがいっぱい詰まった『ロマサガ２』。次週の続報も楽しみに待っててね。

フリーシナリオシステム大爆発

仕事の依頼どうしよう



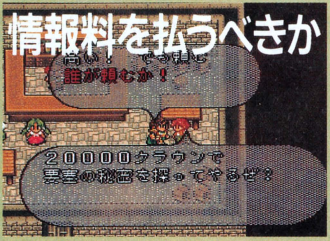
⬅何か大きな事件に巻き込まれそうな予感。この仕事は受けるべきか受けないべきか、それが問題だ。

メルーの街にて……



⬅塔のなかにこの国の女王が閉じ込められているという。助けるのも見捨てるのもプレーヤー次第。

情報料を払うべきか



⬆金を払えば運河要塞の秘密を探ってくれるとのこと。ちょっと高いんじゃない。

追い剥ぎに遭遇!



⬆ズブッですか？　やだなあ物騒で。でも逆らうと後ろの巨人が恐そうだし……。

モンスター大発生



⬆モンスター掃倒のイベントも相当たくさんあるらしい。なんちて。すまんス。

退却が簡単に

パーティー全体に命令をくだすのは皇帝。皇帝が敵と戦えといえばパーティーは一丸となって戦うし、皇帝が退却を宣言すれば、パーティーは一斉に退却を開始する。しかも退却を選択できるキャラは皇帝だけ。部下は最後まで皇帝を守る。ああ美しき主従関係(勝手)。



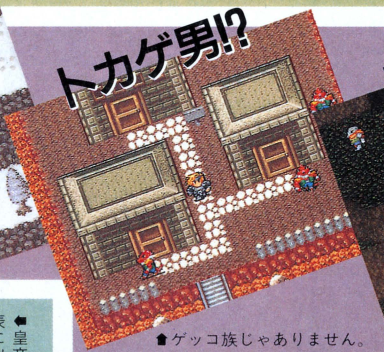
⬆前作のようにひとりずつ逃げなくてオーケー。退却を選べば一気に逃げる。

北海のムー



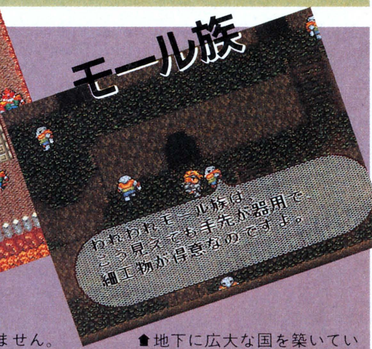
➡遊牧民のサイゴ族が追う家畜。雪上の足跡は健在みたい。

トカゲ男!?

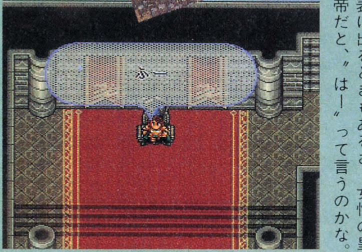


⬆ゲッコ族じゃありません。熔岩に棲む謎の爬虫類なのだ。

モール族



⬆地下に広大な国を築いているモグラさん。性格は穏やか。



➡皇帝だって人間。一日の疲れが表に出るときもあるさ。女性の皇帝だと、"はー"って言うのかな。

もちろん異種族も登場するぞ

予想どおり今回も人間以外の生き物が仲間に加わるらしいのだ。上の写真はそのなかの一部の種族。もしかしたら皇帝として選択できるクラスにも、こんな生き物が入っているかも。とりかく世界中には、まだまだ未知の出会いが待っている。楽しみ。

わがまま皇帝ひとり旅

皇帝は自分の領地内ではワガママも楽しめる。買い物もお金がなくてもできるし、泊まるところだって自由。自分の宮殿で寝ればいいものを、反対を押し切って無理やり城下町の宿屋で寝たりできる。いいのかこれで。

泊まりに来たぞ



⬆たまにはフツーの旅人みたいに宿屋に泊まってみたい気分なの。

いけません陛下



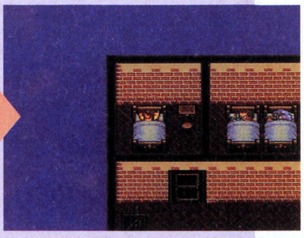
⬆むさ苦しいだなんて娘よ謙遜するな。私の言うことが聞けぬのか。

よいではないか



⬆そんな堅いことを申すな。よいではないか。よいではないか。

寂しくひとり寝



⬆よりによってこんな狭い部屋に案内しやがった。いいさ俺なんて。

おやすみなさいまたね

メガドライブ専用

ようこそ！感動の世界へ！



話題のスーパーリアルアクションゲーム登場!!

貧しい青年アラジンが、
魔法のランプの魔人
ジーニーの力で、お姫さまの
ジャスミンの心をとらえたまではよかったのですが……。
愛と感動で大ヒットした映画とシーンを、
ディズニースタジオの入念なチェックと美しい
BGMで忠実に再現。夢のようなディズニー映画
の世界がもうすぐメガドライブで楽しめます。

Disney's Aladdin

メガドライブ専用ゲームソフト **アラジン**

11月12日発売予定 7,800円



SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル📼0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2



好評発売中 12,800円

裏技せよ

●ハメ技程度にとどまっておる痴れ者たちよ、より過激な裏技を発見せよ。雑誌の裏技コーナーに頼る貴様らに未来はない。行けゴー。

●キンタマリオができなくなった。ちと悲しい。

（大阪府　ガバス本命団団員Ａ）

●たわけめッ!!　『スーパーマリオコレクション』にて不可能になったのはウンコマリオのみ。横向きマリオからは見事にヨコチンが見えており、すなわちヨコチンマリオが可能。すぐ試すがよいぞ。

●だっこしてちょ。

（千葉県　カバ夫）

●ぬ。気分がよいのでだっこだろうと脱腸だろうとなんでもしてやろうぞ。近こう寄れ。ホレ、ホレ。

●木工用ボンドをパンに塗って食べるとおいしい。

（東京都　爆発ヨーグルト）

●さっそく試したが酸っぱく平坦な味にてあまり美味ではないな。しかも口が異常にベトつき不愉快。

●イカクサイの。

（香川県　イカゲルゲ）

●たわけめ。イカ臭いはもはや時代遅れ。ナウなトレンディーさんのあいだではタコ臭いが大流行だ。

●磯野波平の頭のてっぺんにあるアレは導火線ですか？

（千葉県　ポン血）

●さよう。単なる頑固親父に見せかけて、じつは核兵器より恐ろしい爆弾野郎。別名終末兵器毛という。

●なぜにゴン太くんはのっぽさんが作ったおにぎり（紙）を食べない。俺は知っているぞ!!　オマエが食べたふりをして後ろのほうに投げて捨てるのを。

（香川県　ボッケー岡山弁）

●奴こそ恩知らずの鑑であり冷酷の塊。見た目は楽しい冷血動物よ。

●最近銃殺がない。

（広島県　働く闘牛士）

●銃殺すると警察につかまるでの。よって貴様は監禁拷問のうえ惨殺。

●山下君、水が無いじゃないかあ。

（東京都　勝村安井）

●山下君こそ絶対水を出さぬＯＬの代名詞。水を出す山下君などは山下君の風上にも置けぬうつけ。

●アンちゃん（餅月あんこ）のファンですが、サインもらってくれよじいさん。（東京都　ひょこモリ）

●超伝導ロボあんこ部隊にはサイン機能がないゆえ、貴様にはチンピラアンちゃんのサインを送る。

●なぜじいさんはブレーキの音のうるさいチャリンコに乗りますか。

（東京都　関羽うんちょ）

●女子の悲鳴をも思わせるあの音こそ、チャリンコじいさんの自己表現であり老齢社会の心の叫び。

●いまもスカトロなの。

（宮城県　早グソ　16歳）

●お、類希な排泄マニアであるな。好きなだけ排泄物を究めてよい。

●うっかり八兵衛は食い気ばかりのアホに見えますが、じつはご隠居らご一行の心のオアシスだと思う。

（徳島県　ヤシチ）

●おお、よくぞ気づいた。奴こそ一行のエンターテイナーであり、奴がいなければあの一行は喧嘩と仲間割れと仲たがいの渦となろう。

●俺は外見はロリコンでホモでオカマだが、心はサドでマゾで獣姦で二次コンだ。こう見えても本当は鬼畜で畜生で馬鹿野郎なんだ。

（アフガニスタン　近玉万個）

●ぬ、史上最強の変態ポンチであるな。その調子で精進し、宇宙最強最低の糞下衆変態野郎を目指せ。

●社会党の赤松さんとおそ松くんはなにか関係がありますか。

（愛知県　レガシーワールド）

●奴らは心の友。発明家の中松くんを合わせれば比類無き松仲間。

●ヒーヒーいわしたる。力を込めてヒーヒーと。　（長野県　鰯）

●よくわからぬ奴。去勢するが吉。

ゲーム帝国



一度は愚民化した帝国臣民も一夜で元通り。"愚民光線α"の効用は一晩限りであることが判明。ややガッカリして装置解体。

悪魔の安楽椅子



■たまにはマジメな質問。自作ゲームを作りたいのですが、それに適したパソコンの機種＋付属品を教えてください。　（北海道　ゆきむら）

●どんなパソコンだってプログラミングできるってことよ。つまり機種を問わずゲームを作れるわけだ。だが、ゲームを作ったなら人にやってもらいてえよな。そうなるとみんなが使ってる機種、たとえば98とかがいいんじゃねえか。Ｘ68000ってのも捨て難いけどな。

■そう言われるとそうかも知れんねえ。

（兵庫県　哀愁ゲーマー21歳）

●カレーのCMだな。金髪娘に混じって京都弁女子高生がいるとなんか引き立つよなあ。あのCM見ると日本人のキツネ顔ってのは味わい深いものがあると感じるぜ。

■一生のお願いはなん回ありますか？

（神奈川県　んじょーも）

●一生のうちなん回もお願いしちゃうのが一生のお願いかもな。一生一度のお願いだったら生きてるうちに一回しかダメだよな。まあコトバのアヤだよ。アヤ。

女神の四の字固め



■アタシは歳上のお姉さんが好き♥　あっ!!　女神様行かないで!!　（広島県　くずう）

●金さん銀さんも年上のお姉さんよ。あたくしのことを言うなら"年上"ってところを強調するのはおやめ!!

■女神さんがショートヘアだったらいいな♥

（滋賀県　鶏）

●あたくしの魅惑の髪は変幻自在よ!!　ショートだろうがロングだろうがパンチだろうが全部オーケーよ!!

■なぜ夏休みは思い出作り？　（埼玉県　はみんぐ）

●やっぱり～、夏って薄着だし～、解放感いっぱいだし～。第一、学生ちゃんは休みが長いからね。チャンスもいっぱいって感じなのかしら。でももう秋なのね。

■生まれてはぢめて「痴漢」とゆー人に出くわしました。高校生くらいで、「にぎってにぎって」などと言ってきました。どう対処すべきなのでしょう。いきなりだったのでまともに見た。いやん。（神奈川県　ウニヲ）

●そんなもんハサミで切断よ!!　でなきゃタバスコ塗り塗りよ!!　それかアロンアルファでズボンに接着ね。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

ウィザードリィ・外伝Ⅲ

ゲームボーイ　アスキー　発売中　5150円[込]

今週の資料館で扱うゲームは、『ウィザードリィ・外伝Ⅲ』。『ウィズ』のアイテムコレクターとモンスターハンターにはタマラナイ、アイテム&モンスターリストを一挙に公開するぞ。なお、単行本が小社より発売中。ヨロシクネ。

アイテムリストッ!!

シリーズ最新作の『ウィズ外伝Ⅲ』には、複数のダンジョン、新職業、新種族といった、多くの新要素が加わっている。しかーし、それだけで満足していてはいけない。アイテムの数も、前作に比べてさらに多くなっているのだ。新システムも『ウィズ外伝』シリーズの楽しみのひとつではあるけど、アイテム集めの楽しさってものも忘れちゃなんねえだ。今回は新職業、新種族の登場、さらに男女の違いなんてのも加わって、アイテムを装備できるのかできないのかを記憶に頼るのも難しくなってきたのではないかと思う。そこで役立つのがこのアイテムリストだ。これさえあれば装備可能か不可能かが一発でわかるというもの。これは便利です。スペシャルパワーなど特殊効果のあるアイテムが多いのでそこらへん役立ててチョンマゲ。

項目の見かた

- ●名称――識別後の正しい名前。
- ●不確定名――アイテムを識別するまえの名前。
- ●ダメージ――その武器がもともと持っている攻撃力の値。
- ●力――武器を装備したときの力の上昇度。装備したキャラクターの力にプラスされ、その分、武器のダメージ値も大きくなる。
- ●回――武器の攻撃回数。ダメージ値にこの数値をかけたものが相手に与えるダメージとなる(力の値によって多少、増減することもあり)。ダメージ値よりも重要。
- ●AC――装備したときのアーマークラスの変化する数値。ACは低いほど敵からの攻撃回避率が高い。
- ●職業――装備可能な職業名を、頭文字で表示してある。"詩"はバード(吟遊詩人)を表わしている。
- ●種族――装備可能な種族名を、頭文字で表示してある。"竜"はドラコンを表わしている。
- ●価格――ボルタック商店で売っているときの価格。なお、売り値はこの数値の半額である。
- ●備考――ここでのSPはスペシャルパワーを略したもの。

武器

名前(不確定名)	ダメージ	力	回	職業	種族	価格	備考
槍(長い棒)	2~6	3	0	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	10	――――
小型の弓(弓)	2~5	2	0	戦魔ーーーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	10	――――
フレイル(長い棒)	1~7	3	0	戦ー僧ービーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	400	――――
盗賊の弓(弓)	2~6	1	0	戦ーー盗ーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	600	――――
ハルバード(長い棒)	7~13	1	0	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2500	――――
クロスボウ(弓)	5~10	1	0	戦ーー盗ーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2500	――――
モーニングスター(長い棒)	2~3	0	0	戦ー僧ービーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2000	――――
病めるフレイル(長い棒)	1~7	3	0	戦ー僧ービーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2000	呪い/ヒーリング(−)
長槍(長い棒)	5~11	5	2	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2000	――――
戦士の弓(弓)	6~12	3	2	戦ーーーーーーレーロバー	人エドノホー竜ラムリ	7500	――――
聖なるフレイル(長い棒)	7~13	4	1	ーー僧ービーーーーーバー	人エドノホー竜ラムリ	7500	――――
ホーリーバッシャー(棒)	3~7	0	0	戦ー僧ービーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	8000	――――
ヘビィクロスボウ(弓)	8~15	2	0	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	12000	――――
ファウストハルバード(長い棒)	10~20	2	0	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	10000	SPあり
魔法使いの弓(弓)	6~12	1	0	ー魔ーーーアーーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	12000	SPあり
カシナートの剣(奇妙な物)	10~12	6	4	戦ーーーーアーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	20000	クリティカルヒット/AC+1
巨人の弓(弓)	8~11	8	1	ーーーーーーーレーーーー	ーードーーー竜ームリ	20000	クリティカルヒット/ヒーリング(+)
森の精の弓(弓)	14~26	4	3	ーーーーーーーレーーーー	人エーノホフーラーー	150000	クリティカルヒット/SPあり ヒーリング(+)/AC+2
エンゼルウィップ(武器)	15~28	2	7	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	ーーーーーフーーーー	150000	クリティカルヒット/SPあり/AC-1
聖なる槍(長い棒)	15~28	8	4	ーーーーーーーーーーバー	人エドノホー竜ラムリ	150000	SPあり/ジルワン/中立専用/ヒーリング(+)/女専用
ショートソード(ソード)	1~6	3	0	戦ーー盗ーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	10	――――
棒(棒)	1~5	0	0	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	10	――――
短刀(短刀)	2~9	1	0	戦魔ー盗ーア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	10	――――
剣(ソード)	1~8	4	0	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	10	――――
メイス(メイス)	2~6	2	0	戦ー僧ービーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	100	――――
ハンドアックス(斧)	1~4	3	0	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	180	――――
ウォーハンマー(ハンマー)	4~9	0	0	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	400	――――
空気の杖(棒)	3~7	2	0	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	800	フィスクレア
病めるメイス(メイス)	2~6	−1	1	戦ー僧ービーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1000	呪い/SPあり
バトルアックス(斧)	3~10	5	1	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1600	――――
なまくらな剣(ソード)	1~8	−1	0	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1600	呪い
切り裂きの剣(ソード)	2~9	5	2	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	10000	――――
堅い杖(棒)	3~7	2	1	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	2500	――――
刀(ソード)	7~13	2	0	ーーーーーーーー侍ーー忍	人エドノホフ竜ラムリ	1700	――――
炎の杖(棒)	3~7	2	0	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	4000	ラハリト
水の杖(棒)	3~7	2	0	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	4000	マダルト
沈黙の杖(棒)	2~6	1	1	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	5000	モンティノ
大地の杖(棒)	3~7	2	0	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	5000	ロカラ
貫きの短剣(ソード)	2~7	4	2	戦ーー盗ーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	4000	――――
真っ二つの剣(ソード)	3~12	6	3	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	5000	――――
呪われた剣(ソード)	2~11	−2	0	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	8500	呪い/SPあり
稲妻の杖(棒)	3~7	2	0	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	8000	ラザリク
捻れた杖(棒)	1~4	−2	1	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	8000	呪い/SPあり/ヒーリング(−)
ファイヤーソード(ソード)	2~11	5	1	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	10000	マハリト
ヘビーアックス(斧)	4~12	5	2	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	8500	――――
金の斧(斧)	7~10	0	4	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	8500	SPあり
光の杖(棒)	4~14	2	2	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	8500	ロミルワ

	名称(不確定名)	ダメージ	力	回	職業	種族	価格	備考
武器	蛇のメイス(メイス)	1~8	3	2	戦ー僧ービーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	10000	―――
	ワースレイヤー(ソード)	2~11	5	2	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	10000	―――
	ドラゴンスレイヤー(ソード)	2~11	1	1	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	10000	―――
	ソウルスレイヤー(ソード)	8~24	4	0	戦ーー盗ーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	13500	呪い/SPあり/AC+4
	粉砕のメイス(メイス)	1~13	4	2	戦ー僧ービーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	12500	―――
	達人の刀(ソード)	7~19	4	2	ーーーーーーーー侍ーー忍	人エドノホフ竜ラムリ	14000	クリティカルヒット
	癒しの杖(棒)	3~7	2	0	ーー僧ービーーーーーバー	人エドノホフ竜ラムリ	100000	SPあり/モルフィス
	邪悪の斧(斧)	3~12	5	2	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	22500	呪い(悪以外)
	盗賊の短刀(短刀)	1~6	5	4	ーーー盗ーーーーーーー忍	人エドノホフ竜ラムリ	25000	SPあり
	悪のサーベル(ソード)	4~15	7	4	戦ーーーーーーレ侍ローー忍	人エドノホー竜ラムリ	30000	呪い(悪以外)
	切り裂きの短刀(短刀)	2~7	5	3	戦魔ー盗ーア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	75000	―――
	僧侶のメイス(メイス)	2~16	5	1	ーー僧ービーーーーロバー	人エドノホー竜ラムリ	75000	―――
	村正の刀(ソード)	15~30	6	3	ーーーーーーーー侍ーー忍	人エドノホフ竜ラムリ	150000	クリティカルヒット/SPあり
	巨人の棍棒(棒)	14~22	4	2	戦ー僧ーーーーーーロバ忍	ーードーーー竜ームリ	150000	―――
	蝶のナイフ(短刀)	17~30	6	4	ーーーービーーーーーー忍	人エドノホフ竜ラムリ	500000	呪い/SPあり/ヒーリング(+)
	マスターソード(ソード)	15~20	7	5	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	120000	―――
	エクスカリバー(ソード)	15~30	9	2	戦ーーーーーーーーロバー	人エドノホー竜ラムリ	150000	SPあり/ヒーリング(+)
	手裏剣(武器)	11~25	7	3	ーーーーーーーーーーー忍	人エドノホフ竜ラムリ	100000	SPあり/呪い(悪以外)
	○○(武器)	?	?	?	?????????????	??????????	?	SPあり

	名称(不確定名)	AC	職業	種族	価格	備考
鎧	ローブ(ローブ)	−1	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	20	―――
	皮鎧(鎧)	−2	戦ー僧盗ビー詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	20	―――
	鎖かたびら(鎧)	−3	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	140	―――
	足軽の鎧(鎧)	−4	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	400	―――
	プレートメイル(鎧)	−5	戦ーーーーーーーーロバー	人エドノホー竜ラムリ	750	―――
	腐った皮鎧(鎧)	+1	戦ー僧盗ビー詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1500	呪い/呪文抵抗(弱)
	堅い皮鎧(鎧)	−3	戦ー僧盗ビー詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1500	―――
	胸当て(鎧)	−4	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1500	―――
	霧のローブ(ローブ)	−2	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	1500	―――
	錆びた鎖かたびら(鎧)	−2	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1500	呪い
	銅鎧(鎧)	−5	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2000	―――
	悪魔の胸当て(鎧)	−3	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2500	呪い/SPあり
	ますらおの鎧(鎧)	−6	戦ーーーーーーーーロバー	人エドノホー竜ラムリ	2500	―――
	豪華な皮鎧(鎧)	−4	戦ー僧盗ビー詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	4000	―――
	光る鎖かたびら(鎧)	−4	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	6000	―――
	武士の鎧(鎧)	−5	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	5000	―――
	呪われた鎧(鎧)	−5	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	6000	呪い
	エメラルドローブ(ローブ)	−4	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	5000	呪い(善以外)/呪文抵抗(弱)
	ダイアモンドローブ(ローブ)	−4	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	5000	呪い(中立以外)/呪文抵抗(弱)
	スカーレットローブ(ローブ)	−4	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	5000	呪い(悪以外)/呪文抵抗(弱)
	呪われたローブ(ローブ)	+2	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	8000	呪い
	大名鎧(鎧)	−6	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	8000	―――
	極上の鎧(鎧)	−7	戦ーーーーーーーーロバー	人エドノホー竜ラムリ	10000	―――
	中立の鎧(鎧)	−7	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	10000	呪い(中立以外)
	希望の胸当て(鎧)	−6	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	10000	―――
	エルフの鎖かたびら(鎧)	−6	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	ーエーーーーーーーー	20000	―――
	悪の鎧(鎧)	−8	戦ーーーーーーー侍ロバー	人エドノホー竜ラムリ	30000	呪い(悪以外)
	守りの鎧(鎧)	−8	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	40000	―――
	鉛の鎧(鎧)	−7	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	ーードーーー竜ームリ	40000	―――
	達人の鎧(鎧)	−8	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	100000	―――
	氷の鎖かたびら(鎧)	−6	戦ー僧ービーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	150000	呪文抵抗(弱)
	英雄の鎧(鎧)	−9	戦ー僧ービーーレーロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	100000	男専用
	ディスプレッサーローブ(ローブ)	−5	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	180000	―――
	法皇のローブ(ローブ)	−6	ー魔僧ービアーーーーー忍	人エドノホー竜ラムリ	140000	SPあり/カディオス/ヒーリング(+)/呪文抵抗(弱)
	妖精のローブ(ローブ)	−5	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	ーーーーーフーーーー	140000	―――
	女神の胸当て(鎧)	−9	ーーーーーーーーーーバー	人エドノホー竜ラムリ	100000	SPあり/呪文抵抗(中)/女専用
	ミスリルプレート(鎧)	−9	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	100000	―――
	ニンジャガーブ(鎧)	−10	ーーーーーーーーーーー忍	人エドノホフ竜ラムリ	100000	SPあり/呪文抵抗(強)
	聖なる鎧(鎧)	−10	ーーーーーーーーーローー	人エドノホフ竜ラムリ	300000	クリティカルヒット/SPあり/ヒーリング(+)/呪文抵抗(弱)
	金色の鎧(鎧)	−10	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	250000	ヒーリング(+)/呪文抵抗(中)

	名称(不確定名)	AC	職業	種族	価格	備考
盾	皮の盾(盾)	−1	戦ーーーーーーレ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	70	―――
	鉄の盾(盾)	−2	戦ーーーーーーーーロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	130	―――
	肩当て(盾)	−2	戦ーー盗ーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1500	―――
	支えの盾(盾)	−3	戦ーーーーーーーーロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2000	―――
	虚ろの盾(盾)	+1	戦ーー盗ーー詩レーロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2000	呪い
	守りの盾(盾)	−5	戦ーーーーーーーーロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	5000	―――
	悪の盾(盾)	−5	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	25000	呪い(悪以外)
	魔力の盾(盾)	−3	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	20000	SPあり
	魔封じの盾(盾)	−4	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	20000	モンティノ/呪文抵抗(強)
	ドラゴンの盾(盾)	−7	戦ーーーーーーーーロバ忍	ーードーーー竜ームリ	40000	SPあり/呪文抵抗(中)

	名称(不確定名)	AC	職業	種族	価格	備考
兜	皮の兜(兜)	−1	戦ー僧盗ビー詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	250	―――
	真鍮の兜(兜)	−2	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	1500	―――
	忍耐の兜(兜)	−3	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	3500	―――
	悪の兜(兜)	−3	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	4000	呪い(悪以外)
	古びた兜(兜)	−2	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	5000	呪い
	生命の帽子(帽子)	−2	ー魔僧盗ビア詩レーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	6500	SPあり/ヒーリング(+)
	魔法の頭巾(帽子)	−1	ー魔ーーーアーーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	8000	呪文抵抗(中)
	鉄仮面(兜)	−4	戦ーーーーーーーーロバー	人エドノホー竜ラムリ	13000	呪文抵抗(弱)
	転移の兜(兜)	−3	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	25000	マロール
	妖精の兜(兜)	−4	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	ーーーーーフーーーー	20000	ヒーリング(+)
	魔力の帽子(帽子)	−3	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	人エドノホフ竜ラムリ	16000	SPあり

	名称(不確定名)	AC	職業	種族	価格	備考
籠手	皮の籠手(籠手)	−1	戦ーー盗ーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	500	―――
	鉄の籠手(籠手)	−2	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	2500	―――
	銀の籠手(籠手)	−3	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	8000	―――
	鉛の籠手(籠手)	−4	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	ーードーーー竜ームリ	8000	―――
	マンティスグローブ(籠手)	−3	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	15000	SPあり
	手袋(籠手)	−4	戦ー僧盗ーー詩レ侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	40000	―――
	ミルダールの籠手(籠手)	−5	戦ーーーーーーー侍ロバ忍	人エドノホー竜ラムリ	80000	SPあり/呪文抵抗(弱)
	妖精の籠手(籠手)	−3	戦魔僧盗ビア詩レ侍ロバ忍	ーーーーーフーーーー	75000	アリクス/呪文抵抗(弱)

	名称(不確定名)	効果	職業	種族	価格	備考
楽器	眠りの笛(楽器)	カティノ	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	10	―――
	沈黙のハープ(楽器)	モンティノ	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	500	―――
	天使の笛(楽器)	ナグラ	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	8000	―――
	悪魔の笛(楽器)	ソコルディ	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	8000	―――
	魅惑の竪琴(楽器)	マツ	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	10000	クリティカルヒット
	叫びのパイプ(楽器)	ノーリス	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	60000	呪い/AC+2
	魔除けの竪琴(楽器)	モガト	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	60000	―――
	癒しの竪琴(楽器)	マディアル	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	60000	―――
	プロメテウスの角笛(楽器)	ティルトウエイト	ーーーーーー詩ーーーーー	人エドノホフ竜ラムリ	100000	AC−1/呪文抵抗(中)

モンスターリスト!!

なんと、『外伝Ⅲ』には181体ものモンスターが登場。想像を絶するほどの強さの敵がウンジャラと存在するぞ。気休め程度に読んでね。

項目の見かた

●DM——直接攻撃で与えられる最大ダメージ値。
●回復——1ターンにこの数値分HPが回復する。
●呪文——Mは魔法使い系、Pは僧侶系、Aはアルケミスト系の呪文を使用することを表す。数値は使用可能な呪文レベル。
●無効——呪文無効比率。
●特殊攻撃——モンスターに備わっている特殊な攻撃方法、または特殊な行動。"眠"=睡眠、"石"=石化、"毒"=毒、"麻"=麻痺、"首"=クリティカルヒット、"後"=後衛への攻撃、"吸"=( )内の数値分のエナジードレイン、以上は直接攻撃によるもの。"呼"=仲間を呼ぶ、"吐"=( )内の属性のブレス。

名称(不確定名)	出現数	HP	EXP	AC	DM	回復	呪文	無効	特殊攻撃
アイアンゴーレム(巨人)	1~4	100	23500	−4	80	−	M1·P1·A1	M50·P50·A50	後·吐(寒)
アガレス(巨大な悪魔)	1	60~600	82350	−15	1030	20	M8·P8·A7	M60·P50·A60	毒·麻·首·後·吸(1)
アOOOOO(?)	?	?	?	?	?	?	M?·P?·A?	M?·P?·A?	?
アークデビル(悪魔)	1	272~442	23480	−8	10	10	M6·P6·A5	M20·P20·A20	石·麻·後
アークデーモン(悪魔)	1	140~620	31250	−12	180	10	M9·P8·A−	M75·P75·A75	眠·石·毒·麻·首·後·逃·吸(1)
アースジャイアント(巨人)	1~5	35~140	21000	4	120	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	石·後·吐(石)
アースプリースト(ローブを着た女)	2~4	48~174	10530	1	38	−	M−·P6·A−	M−·P−·A−	なし
アースメイジ(ローブを着た男)	1~3	48~138	11320	2	53	−	M6·P−·A−	M−·P−·A−	なし
アタックドッグ(四つ足の獣)	1~6	1~10	120	10	2	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	なし
アーチャー(ローブを着た男)	2~3	32~104	7650	0	40	−	M−·P−·A4	M−·P−·A−	後
アマゾン(鎧を着た女)	1~6	20~40	850	8	22	−	M−·P2·A−	M−·P−·A−	後
アムネス(恐怖の存在)	?	?	?	?	?	?	M?·P?·A?	M?·P?·A?	?
アルケミスト(ローブを着た男)	1~2	20~60	7770	3	10	−	M−·P−·A5	M5·P25·A5	逃
インキュバス(悪魔)	1	25~65	8500	0	54	3	M5·P−·A−	M40·P40·A40	吸(1)
ウィッチ(ローブを着た女)	7	3~13	510	9	5	−	M2·P−·A−	M−·P−·A−	なし
ウォータードラゴン(ドラゴン)	1~4	230~790	82350	−15	420	25	M−·P−·A−	M35·P70·A45	眠·後·吐(毒)
エアージャイアント(ガス状の物体)	1~5	160	41000	2	160	−	M−·P−·A7	M95·P95·A20	後
エレファントソルジャー(鎧を着た獣)	3	58~220	17250	5	58	20	M−·P−·A5	M15·P15·A15	眠·後
オーガー(獣)	1~8	4~40	1100	5	16	−	M−·P−·A1	M−·P−·A−	後
オーガーロード(鎧を着た獣)	1~5	17~62	1900	4	28	1	M3·P−·A2	M−·P−·A−	後
オーク(小さな人影)	4~8	2~10	240	10	8	−	M−·P−·A1	M5·P5·A5	呼
オークロード(鎧を着た獣)	1~5	8~29	3100	7	15	−	M−·P−·A2	M10·P5·A5	なし
オニ(獣)	3~6	4~22	750	8	17	1	M−·P1·A5	M−·P5·A−	呼
ガスドラゴン(ドラゴン)	1~4	44~400	57650	−13	250	10	M−·P−·A5	M20·P20·A50	眠·吐(毒)
ガスリッチ(ガス状の物質)	1	78~320	29580	−10	111	10	M−·P−·A8	M20·P20·A20	毒·吐(寒)·吸(2)
カッパードラゴン(ドラゴン)	2~4	132~260	28080	−16	510	10	M4·P2·A3	M40·P20·A30	吐(石)
カーラ(やつれた姿)	2~3	4~12	300	5	2	−	M−·P−·A1	M−·P−·A−	なし
ガリアンメイジ(ローブを着た男)	2~6	1~10	200	9	5	−	M2·P−·A−	M−·P−·A−	なし
ガリアンリーダー(鎧を着た男)	1	7~70	2530	0	40	−	M3·P−·A−	M−·P−·A−	眠·毒·後
クラーケン(這いずる物体)	1	12~96	6660	3	144	8	M−·P−·A5	M40·P40·A25	後
グリーンドラゴン(ドラゴン)	1~2	145~715	39120	−12	180	10	M1·P2·A1	M30·P30·A30	吐(毒)
クリーピングコイン(小さい物体)	6~9	1	600	6	1	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	呼·吐(寒)
クルセイダー(鎧を着た人影)	2~6	10~20	420	4	18	−	M−·P−·A−	M10·P−·A−	なし
クルセイダーロード(鎧を着た人形)	1~4	30~80	19010	−11	94	−	M−·P7·A−	M20·P20·A40	なし
グレーターデビル(悪魔)	1	133~331	28650	−2	62	−	M−·P7·A−	M85·P80·A70	石·後·呼
グレーターデーモン(悪魔)	1~6	50~230	30250	−4	124	5	M6·P−·A−	M95·P95·A65	毒·麻·後·呼
ケンタウロス(四つ足の獣)	3~7	14~28	6790	4	57	−	M−·P−·A−	M20·P20·A20	眠·後
コカトリス(鳥)	1~2	20~60	1120	6	10	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	石·逃·呼·吐(石)
ゴースト(やつれた姿)	1~7	1~15	1000	3	4	−	M1·P−·A−	M−·P−·A−	吐(眠)
ゴブリン(小さな人影)	4~8	3~30	480	4	11	−	M−·P−·A1	M−·P−·A−	なし
ゴブリンプリンス(鎧を着た獣)	2~4	16~28	2800	1	15	−	M−·P−·A3	M−·P−·A−	なし
コボルト(小さな人影)	1~6	1~10	500	9	12	−	M−·P−·A1	M−·P−·A1	逃·呼
コボルトキング(鎧を着た獣)	1	3~60	1830	4	30	15	M−·P−·A2	M−·P−·A−	なし
コモドドラゴン(トカゲ)	1~6	10~30	1800	3	32	−	M−·P−·A−	M5·P5·A5	毒·呼·吐(毒)
ゴールドドラゴン(ドラゴン)	1~4	190~460	72680	−15	630	30	M9·P−·A−	M65·P25·A80	石·麻·後·吐(石)
ゴーレム(巨人)	1	122~170	8950	2	64	−	M1·P1·A1	M70·P70·A70	後
サイクロプス(巨人)	1~2	64~88	15000	0	60	−	M−·P−·A−	M15·P15·A15	麻·後
サイデル(がいこつ)	1~2	24~304	12990	−2	60	−	M8·P−·A−	M50·P50·A50	毒·麻
サイレントナイト(鎧を着た人影)	1~5	80~140	8720	−2	80	−	M−·P−·A−	M45·P45·A45	なし
サッキュバス(悪魔)	1~4	10~80	7200	−2	68	−	M5·P−·A−	M30·P30·A30	吸(1)
サーペント(這いずる物体)	1~4	50~70	7250	0	47	4	M−·P−·A−	M25·P25·A40	後
シーフ(小さな人影)	3~7	1~10	140	8	4	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	逃
ジャイアントクラブ(昆虫)	1~8	30~210	6250	−2	36	−	M−·P−·A−	M90·P90·A90	首·呼
ジャイアントスネーク(這いずる物体)	1~9	18~90	4650	1	48	2	M−·P−·A−	M10·P10·A10	毒·呼
ジャイアントスパイダ(昆虫)	1~6	3~12	300	6	3	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	なし
ジャイアントゾンビ(巨人)	1	18~90	2870	3	60	−	M−·P−·A−	M80·P80·A80	毒·麻·吐(眠)
ジャイアントマンティス(昆虫)	1~3	20~60	2000	5	15	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	首·逃
ジャイアントラット(四つ足の獣)	2~5	10~14	620	7	4	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	逃·呼
ジャイアントワーム(這いずる物体)	1~9	27~34	1500	7	14	−	M−·P−·A−	M−·P5·A5	毒
シルバードラゴン(ドラゴン)	2~4	192~570	48320	−13	540	15	M7·P−·A−	M35·P20·A45	石·後·吐(寒)
スクライル(がいこつ)	1~3	30~60	12330	−3	60	−	M7·P−·A3	M40·P40·A40	石·麻·呼·吐(死)·吸(1)
スケルトン(がいこつ)	1~9	10~20	600	6	8	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	なし
ストラングラーバイン(這いずる物体)	4~8	10~20	200	6	10	2	M−·P−·A−	M−·P−·A−	呼
ストーンゴーレム(巨人)	1~2	22~70	12350	−2	45	−	M1·P1·A1	M80·P80·A80	石·後
ストーンフライ(昆虫)	1~2	10~30	800	5	12	−	M−·P−·A3	M−·P−·A−	石·呼
スネイクキャット(這いずる物体)	1~7	6~48	3120	4	12	−	M−·P−·A3	M−·P−·A−	毒·麻·逃
スモークデーモン(悪魔)	1	10~40	2250	4	33	−	M3·P−·A−	M10·P−·A−	なし
ゼノ(這いずる物体)	1	10~60	8400	4	48	10	M−·P−·A−	M50·P40·A30	麻
ソードマン(鎧を着た男)	1~6	3~29	980	3	18	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	なし
ゾンビ(やつれた姿)	1~5	1~20	550	6	12	−	M−·P−·A−	M−·P−·A−	眠·呼
ダOOOOOOOO(?)	?	?	?	?	?	?	M?·P?·A?	M?·P?·A?	?
ダイミョウ(鎧を着た人影)	1	140~170	37210	−16	240	−	M7·P−·A−	M10·P−·A10	首·後
ダークコング(巨大な獣)	4	12~75	2000	2	32	−	M2·P−·A−	M5·P5·A5	眠·後
ダークプリースト(ローブを着た女)	2~6	22~88	14430	−1	36	−	M−·P7·A−	M10·P10·A10	なし
ダークメイジ(ローブを着た男)	2~5	27~71	13520	0	50	−	M7·P−·A−	M10·P10·A10	なし
ダークロード(闇の戦士)	1	289~493	33820	−22	158	10	M−·P7·A−	M30·P25·A25	後
ダークエンジェル(光の存在)	1~3	130~250	30150	−11	140	10	M8·P−·A8	M−·P−·A−	麻·後·呼·吸(1)
ダリア(ドレスを着た女)	1	30~50	1370	2	20	−	M3·P−·A2	M5·P5·A5	麻·吸(1)
チャンプサムライ(鎧を着た人影)	1~6	20~100	15520	0	62	−	M5·P−·A−	M−·P−·A−	首
ツインドラゴン(ドラゴン)	?	?	?	?	?	?	M?·P?·A?	M?·P?·A?	?
デスホーク(翼を持つ獣)	1	210~750	11110	−20	604	20	M9·P−·A9	M−·P−·A−	眠·毒·首·後·吐(死)吸(3)
デビルブック(闇に光る物体)	1	210~390	19980	−13	42	10	M5·P8·A6	M75·P75·A75	眠·石·毒·麻·首·吐(死)·吸(2)

名称(不確定名)	出現数	HP	EXP	AC	DM	回復	呪文	無効	特殊攻撃
デーモンインプ(悪魔)	1~5	10~20	1100	7	12	−	M3・P−・A2	M3・P10・A3	なし
デーモンロード(?)	?	?	?	?	?	?	M?・P?・A?	M?・P?・A?	?
トロール(巨人)	1~3	27~54	4210	3	60	3	M−・P−・A−	M20・P20・A20	眠・後
ドラゴネア(ドラゴン)	?	?	?	?	?	?	M?・P?・A?	M?・P?・A?	?
ドラゴンゾンビ(ドラゴン)	1	42~102	10	−2	80	−	M5・P5・A−	M45・P45・A45	眠・麻・後・吐(眠)・吸(1)
ドラゴンパピー(ドラゴン)	1~6	175~200	23200	−12	228	−	M2・P2・A2	M30・P20・A20	毒・呼・吐(炎)
ドラゴンフライ(昆虫)	1~3	1~10	130	8	5	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	なし
ドラコンメイジ(ローブを着た人影)	1~3	14~34	3650	4	9	−	M6・P−・A−	M10・P10・A10	なし
ドラコンロード(鎧を着た人影)	3~4	50~230	16250	−10	80	−	M−・P5・A−	M25・P20・A25	吐(眠)
ドルイド(ローブを着た男)	3~6	10~40	400	6	15	−	M−・P4・A−	M−・P−・A−	なし
ネクロマンサー(ローブを着た男)	6	10~20	550	9	6	−	M3・P−・A−	M−・P−・A−	なし
ノブナガ(恐怖の存在)	?	?	?	?	?	?	M?・P?・A?	M?・P?・A?	?
ハイウェイマスター(うずくまる人影)	1~2	16~40	860	6	13	−	M−・P−・A3	M50・P50・A50	麻・後
ハイサムライ(鎧を着た男)	1~5	20~50	1600	3	24	−	M3・P−・A−	M−・P−・A−	なし
ハイマスター(うずくまる人影)	1~3	40~60	7020	−2	120	4	M−・P−・A7	M25・P25・A25	毒・首・後
バーグラー(ローブを着た男)	2~8	22~30	1120	5	26	−	M−・P−・A−	M10・P10・A10	なし
バーサーカー(鎧を着た人影)	2~8	16~64	11200	0	45	−	M−・P−・A−	M10・P10・A10	眠・後
ハタモト(鎧を着た男)	1~3	20~60	2200	4	38	−	M3・P−・A−	M−・P−・A−	なし
バード(ローブを着た男)	2~3	8~53	730	7	7	−	M2・P−・A−	M−・P−・A−	なし
ハーピー(翼を持つ獣)	3~7	8~15	1250	5	32	−	M4・P−・A−	M−・P−・A−	呼
バール(巨大な悪魔)	1	190~640	100200	−15	200	20	M9・P5・A8	M18・P28・A18	眠・麻・後・吐(寒)
バルキリー(鎧を着た女)	1~6	12~54	2350	5	30	−	M−・P3・A−	M5・P5・A5	後
バンシー(やつれた姿)	2~4	10~20	1660	4	18	−	M−・P−・A−	M2・P2・A2	吸(1)
バンデット(小さな人影)	3~6	1~10	400	8	5	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	逃
バンパイアバット(鳥)	1~2	4~13	430	8	3	1	M−・P−・A−	M−・P−・A−	呼
バンパイアロード(やつれた姿)	1	126~308	27300	−8	20	10	M−・P8・A−	M60・P98・A60	眠・石・毒・麻・首・呼・吸(4)
ビギナーニンジャ(うずくまる人影)	2~6	6~16	850	6	12	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	毒
ピクシー(羽根を持つ男)	4~7	10~30	500	4	21	−	M1・P2・A−	M10・P10・A10	なし
ピーコック(鳥)	5~9	9~90	7450	0	40	2	M3・P3・A3	M−・P10・A−	眠・毒・首・呼・吐(眠)
ビショップ(ローブを着た女)	1	23~230	780	2	12	−	M2・P3・A−	M2・P2・A2	なし
ヒムズ(恐怖の存在)	?	?	?	?	?	?	M?・P?・A?	M?・P?・A?	?
ファイヤージャイアント(炎)	2~4	93~168	23000	3	57	−	M−・P−・A−	M10・P20・A30	後・吐(炎)
ファイヤードレイク(トカゲ)	1~2	20~80	2350	0	36	−	M−・P−・A−	M20・P−・A5	麻・呼・吐(炎)
ファズボール(小さい物体)	1~9	1	10	10	0	−	M−・P−・A−	M100・P100・A100	呼
ファントム(やつれた姿)	1~4	1~12	350	6	13	−	M−・P−・A−	M10・P−・A10	なし
フェアリー(羽根を持つ女)	3~8	10~40	850	3	18	−	M2・P1・A−	M5・P5・A5	なし
ブエル(巨大な炎)	1	95~700	98320	−15	120	30	M8・P5・A8	M50・P60・A50	石・麻・後・吐(炎)・吸(1)
ブッシュワッカー(鎧を着た女)	2~5	10~20	750	8	14	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	なし
フライングティース(小さい物体)	3~9	13~17	1150	10	6	5	M−・P−・A1	M99・P99・A−	呼
ブラスドラゴン(ドラゴン)	1~4	190~350	43370	−12	110	15	M4・P−・A−	M20・P35・A25	麻・後・吐(炎)
プラチナドラゴン(ドラゴン)	1~3	260~560	80350	−18	480	30	M−・P9・A−	M60・P60・A60	石・後・吐(寒)
フラック(奇妙な獣)	1	115~190	12880	−3	35	−	M2・P2・A2	M−・P−・A−	眠・石・毒・麻・首・吐(寒)
ブラックドラゴン(ドラゴン)	1~4	56~456	42830	−13	200	15	M5・P−・A−	M55・P25・A25	眠・後・吐(炎)
ブラックナイト(鎧を着た人影)	1~2	70~100	8520	−2	75	2	M−・P5・A−	M−・P−・A−	後
プリーステス(ローブを着た女)	1~6	10~30	920	4	8	−	M−・P2・A−	M−・P−・A−	なし
プリースト(ローブを着た男)	3~7	1~10	700	7	14	−	M−・P1・A−	M−・P−・A−	なし
プリーストファング(ローブを着た人影)	3~7	25~100	19990	−4	86	−	M−・P8・A−	M60・P60・A60	なし
ブルードラゴン(ドラゴン)	2~4	260~460	45530	−11	265	15	M7・P7・A7	M35・P35・A35	石・後・吐(石)
フレイク(奇妙な獣)	1	125~350	24630	−5	78	3	M4・P4・A4	M15・P15・A15	眠・石・毒・麻・首・後
フロストジャイアント(巨人)	2~3	78~158	43000	3	56	−	M−・P−・A−	M50・P20・A10	後・吐(寒)
フロストビートル(昆虫)	1~7	15~85	5650	−1	20	5	M−・P−・A5	M10・P10・A10	逃・呼・吐(炎)
ブロブアイ(這いずる物体)	1~9	33~124	12580	−10	40	10	M5・P5・A5	M40・P40・A40	毒・麻・呼・吐(石)
ブロンズドラゴン(ドラゴン)	2~5	170~260	32660	−15	163	10	M3・P2・A4	M30・P20・A40	吐(寒)
ヘルガード(四つ足の獣)	2	13~130	9130	−3	110	3	M−・P−・A−	M30・P−・A30	眠・毒・麻・吐(炎)
ヘルマスター(悪魔)	1~4	30~80	13990	−2	130	−	M5・P−・A−	M40・P10・A40	吐(1)
ボウズ(ローブを着た男)	1~3	13~31	1200	5	12	−	M4・P−・A−	M−・P−・A−	なし
ボーパルバニー(四つ足の獣)	2~6	5~20	960	6	29	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	首・逃
ホブゴブリン(鎧を着た獣)	2~6	14~34	840	3	28	−	M−・P−・A3	M−・P−・A−	なし
マイルフィック(巨大な悪魔)	1	200~250	22300	−12	104	7	M9・P−・A−	M65・P95・A65	眠・毒・麻・首・後・吐(毒)・吸(3)
マカラ(獣)	1~7	22~82	4000	1	60	3	M−・P−・A4	M10・P5・A7	呼
マスターアルケミスト(ローブを着た女)	3~5	23~138	18090	−3	30	1	M−・P−・A8	M−・P−・A15	なし
マスターキラー(恐怖の存在)	1	180~340	50240	−30	100	−	M−・P−・A7	M20・P20・A10	石・首・後
マスターサマー(うずくまる人影)	1~3	12~48	2350	4	32	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	首
マスターシーフ(ローブを着た男)	1~6	45~95	16400	−15	154	−	M4・P−・A−	M−・P−・A−	首
マスタードラゴン(うずくまる人影)	1~3	2~20	850	6	14	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	眠
マスターニンジャ(うずくまる人影)	2~6	13~31	2480	2	28	−	M−・P−・A1	M20・P30・A20	毒・首
マスターバード(ローブを着た女)	3~6	39~210	12210	1	30	−	M7・P−・A−	M−・P15・A15	なし
マスタービショップ(ローブを着た男)	4~8	30~150	20630	−6	80	−	M8・P8・A2	M60・P10・A60	なし
マスターメイジ(ローブを着た男)	2~6	23~46	17220	−2	60	−	M8・P−・A−	M15・P15・A15	なし
マーダージャック(うずくまる人影)	1	30~90	15320	−7	60	−	M−・P−・A5	M−・P−・A5	首・後
マーフィーズゴースト(やつれた姿)	1	50~130	4450	−5	2	10	M−・P−・A−	M40・P40・A40	なし
マルコシアス(翼を持つ獣)	1~4	145~550	37050	−15	240	−	M−・P−・A8	M30・P25・A85	眠・石・呼・吐(炎)・吸(3)
ミノタウロス(鎧を着た獣)	1~2	40~70	8480	2	70	−	M−・P−・A−	M20・P20・A20	眠・後
ミフネ(鎧を着た人影)	1	40~90	35000	−12	104	−	M8・P−・A−	M40・P40・A40	眠・首
ムークビショップ(ローブを着た人影)	2~4	14~42	2150	5	12	−	M3・P3・A−	M−・P−・A−	なし
ムークファイター(鎧を着た男)	1~3	18~34	2300	4	21	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	なし
メイジ(ローブを着た男)	2~6	1~10	600	9	4	−	M1・P−・A−	M−・P−・A−	なし
メデューサ(ローブを着た獣)	1	50~90	1200	5	20	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	石
メデューサドラゴン(トカゲ)	1~6	10~60	2130	2	48	2	M−・P−・A−	M−・P−・A−	石・呼
メロウ(獣)	1~7	21~65	5200	1	42	2	M−・P−・A4	M5・P10・A6	呼
ライトロード(光の戦士)	1	230~320	32420	−20	190	12	M5・P7・A6	M25・P25・A30	後
ラウルフアルケミスト(ローブを着た人影)	2~6	22~106	8880	2	20	−	M−・P−・A6	M5・P5・A5	なし
ラウルフサムライ(鎧を着た人影)	2~3	12~96	9650	1	60	−	M3・P−・A−	M−・P−・A−	なし
リザードファイター(鎧を着た人影)	2~4	15~65	3250	1	40	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	なし
リザードプリースト(ローブを着た人影)	2~4	11~21	2120	3	12	−	M−・P5・A−	M−・P−・A−	なし
ルーター(鎧を着た男)	2~6	10~20	200	6	15	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	なし
レイバーロード(鎧を着た獣)	1	130~190	20510	−4	90	2	M6・P6・A6	M30・P50・A20	後
レインジャー(ローブを着た男)	1~3	10~80	8210	2	80	−	M−・P−・A4	M−・P−・A−	後
レッサーデーモン(悪魔)	3~6	10~82	6200	0	80	−	M6・P−・A3	M60・P60・A60	呼
レッドマッシュルーム(茸)	2~5	8~32	2200	3	36	−	M−・P−・A3	M5・P5・A5	麻・吐(眠)
レディーアーチャー(ローブを着た女)	2~3	20~80	8650	2	42	−	M−・P−・A5	M−・P−・A5	呼
レディーウォーロック(ローブを着た女)	1~3	10~17	1850	6	16	−	M4・P−・A−	M30・P30・A30	なし
レディーレインジャー(ローブを着た女)	1~3	22~94	8350	0	64	−	M−・P−・A5	M−・P−・A−	後
ローグ(ローブを着た男)	2~4	4~20	500	8	6	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	逃
ロック(鳥)	3	1~11	250	7	9	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	眠
ローニン(鎧を着た男)	1~7	10~20	350	4	13	−	M2・P−・A−	M−・P−・A−	なし
ワイト(やつれた姿)	1~4	10~38	420	5	4	2	M1・P1・A−	M−・P50・A−	なし
ワイバーン(ドラゴン)	1~6	172~550	29210	−12	400	10	M5・P4・A2	M50・P40・A20	呼
ワーウルフ(獣)	1~6	12~26	1400	4	21	−	M−・P−・A−	M−・P−・A−	逃

Software Impression

ソフトウェア　インプレッション

聖剣伝説 2

SF スーパーファミコン	アクションRPG	バックアップカートリッジ
	スクウェア　発売中　9800円	16メガ



武器がいろいろ使えても楽しくなきゃなんにもならない

ああああ。最近なんだかつまんなくてしょうがないわ。眠いしだるいし、ちっともやる気が起こらないのよねえ。髪でも切れば気分も変わるかなと思って、ショートカットにしてみたんだけど、冷夏とやらのおかげで首筋が寒くてしょうがなかったわりに、かんじんの気分はちっとも変わんなかったし。そんな調子だから、ゲームをプレーしても、「ああ、今日もまた時間をムダに費やしてしまったわ」って思うだけで終わっちゃうのよね。

ところが奥さん。そんな怠惰な毎日を送っていたあたしが、『聖剣伝説２』にはひさびさにのめりこんでしまったのよ。も一楽しいったらありゃしない。必殺技を使うのがまず楽しいし、武器レベルを上げる作業がこれまた楽しい。

そもそもあたしは経験値を稼いでレベルを上げる作業が大好きなの。ゲームの楽しみかたは千差万別だと思うけど、あたしは単純なレベル上げだの経験値稼ぎだのが大好きなのね。ステータス欄の数値が上がっていくのを見るのが楽しいの。でも、最近のゲームの単調さにはさすがに辟易してたのよ。だって、レベルが上がってもぜんぜん強さを実感できないんだもの。いくら経験値が上がったって、それまで一発で倒せなかった敵が倒せるようになるとか、そういうはっきりとした実感が湧かなきゃ、プレーしてててちっとも楽しくないじゃない。でも、『聖剣２』の場合は「ああ、レベルが上がって強くなったわ」ってはっきり実感できるのよ。それがいちばんわかるのが必殺技。レベルがひとつ上がるごとに違う必殺技が使えるし、それを使うと敵が一発で倒せるようになるからなお楽しい。つまり、楽しく遊びながらレベルも上がって強くなっていくのよ。これってゲームにとってものすごく大切で、でも最近のゲームではあまりお目にかかれない要素じゃない？　つまらないレベル上げを強制させるゲームが氾濫してる昨今、この楽しさは貴重よね。ああ、なんだか難しい熟語をたくさん使って、偉い人になった気分だわ。

アクションゲームとしての楽しさは十分持っていると思うんだけど、じゃRPGとしてはどうなの？って聞かれるとちょっと困っちゃう。だってストーリーにいまひとつ引き込まれないんだもの。でも、アクションの楽しさを追求した点では成功してるんじゃないか、とあたしは思う。敵を倒すこと自体が楽しいゲーム。これこそアクションゲームの真髄じゃない？

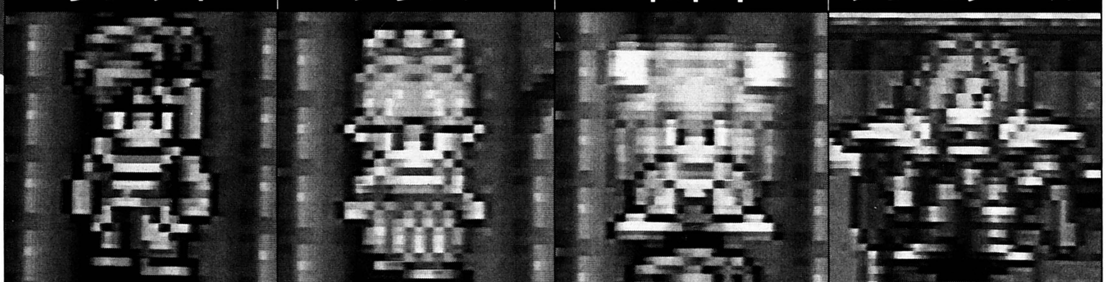
本田やよい(30センチばっさり)

CHARACTER CROSS REVIEW

本田やよいの

キャラクタークロスレビュー





ランディ　7

本来、軟弱な男の子はわりと好みなんだけど、彼の場合はいまいち。だって存在感が薄いんだもの。生意気女やガキに台詞や出番を奪われて、もうなすすべなし夫って感じ。ガックリくん。

プリム　6

クソ生意気女。と思いつつもついプリムでプレーしてしまうのは、性格があたしと似てるからかしら。好きな男のことを想うあまり、自分勝手な行動に出る。……自分を見てるようだわ。

ポポイ　8

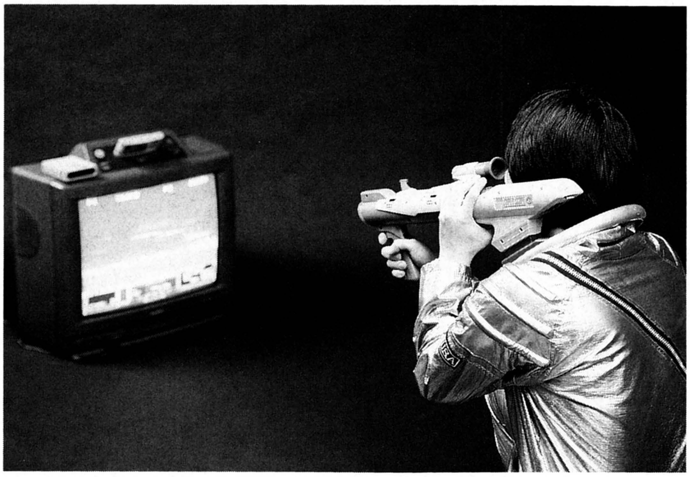
ヒネたクソガキ。でもかわいいから許す。大きくなったコイツを想像すると、じつはあたしの好みにいちばん近いのかもしれない。でもあたしは子供が嫌いだから、そばにいたら殴るかも。

ゲシュタール　10

あたしがいちばん好きなのはこの彼。シニカルな微笑、冷たい口調、風に揺れる長髪（以上想像)、どれも素敵。ああ、彼を醜い姿にしたタナトス(ジジイ)とファウナッハ(根性悪女)が憎い。

スーパースコープセット

SF スーパーファミコン | スーパースコープ専用カートリッジ | スーパースコープ専用セット
任天堂　発売中　9800円



スーファミの楽しさが広がる! 新しいカタチのげーむじゃわい



我が家に箱がやってきた。送り主は週刊ファミコン通信編集部とあった。うーむ。それにしてもデカイ箱じゃ。さては、いらなくなったゲームカセットの愛の詰め合わせセットか。うっしっし。

ワクワクしながら包み紙をビリビリ破くと、スーパースコープセットと書いてあった。おお、なんじゃこりゃ。まあ、ゲームというのは確からしいが。

箱を開けると、バズーカ砲らしきものとレシーバー、カセットが入っていた。うん。どうやら、このスーパースコープとやらで画面を撃つゲームらしい。

おお、そーいえばワシこんなの知ってるよ。昔、ファミコンが出たころ、『ワイルドガンマン』という、ピストルで画面をひたすらに撃ち続けるというゲームがあってだな。そういえば、あのシリーズはいつのまにかなくなったな。残ったワシのピストルはどうしてくれるんじゃい。ぷんぷん。

苦い昔を思いだしたワシは、とりあえずという気持ちでレシーバーをテレビにセットし、スーパースコープをかまえた。また、しょーもないゲームだったらやだな。

ところが、けっこうアツイんだな、このスーパースコープ。まず、言えることは狙いが正確だ。バズーカ砲についてるスコープの照準どーりに弾がきれいに飛んでいく。おお、楽しい楽しい。しかもリアルだ。サウンドもなかなかかっちょいいでないの。スコープを覗いていると、ホントに撃っているようだ。テレビの上にセットしたレシーバーが秘密らしいが、どうやらかなりがんばっているらしい。うむ、よいぞ、レシーバー。

このセットにはカセットが一本おまけでついている。一本といっても、6種類のゲームが楽しめるのでお得だ。飛んでくる敵をひたすら撃ち落とすタイプのゲームと、テトリスみたいなパズルゲームと、モグラ叩きみたいなヤツが入っている。とくに、敵を撃ち落とすアクション系の画面には奥行もあり、3Dっぽくってリアルだ。まさに、スポーツ感覚だぞ。日頃、運動不足のワシは、翌日から筋肉痛に苦しんでしまった。チト情けない。

そうそう、できればこのゲームは大画面で楽しみたい。最低21インチは欲しいな。液晶テレビなんかでやってもぜんぜんつまらんぞ。それにチトおまぬけだ。

庄司信晴(フリーあきんど)

これがセットの中身だよん!



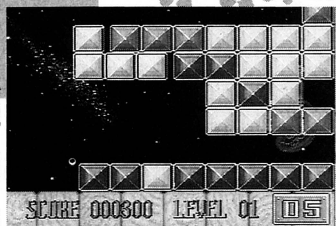
セット内容は、スーパースコープ本体とレシーバー、それにゲームが6種類つまったカセットだ。

このレシーバーをテレビの上にセットすれば画面に向かって弾が飛んでいく(ように見える)。のだ。

いや、ホント。かなりリアルだよ。うん、よくできておる。

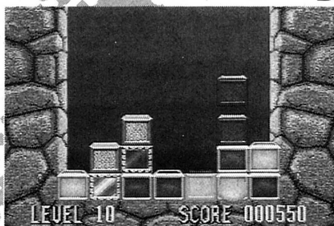
BLASTRIS

A



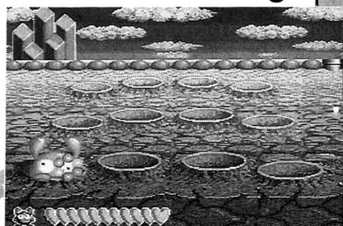
↑横向きの『テトリス』だね、こりゃ。出てくるブロックを撃って列を揃えていくのだ。

B



↑『ゴラムス』タイプのゲームだ。ブロックを撃って色を揃えるってヤツですな。

C



↑穴からひょこと顔を出すモグラを撃つゲーム。けっこう、スバヤイ。

Lazer Blazer

ENGAGE



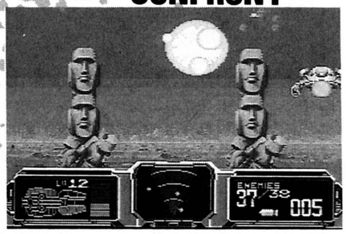
↑前方からやってくる敵機を迎撃するゲームだ。エンゲージリングとは関係ない。

INTERCEPT



↑画面の右から左に飛んでくるロケットを残さず撃ち落とす。単純だがアツイ!

CONFRONT



↑『インベーダーゲーム』のロケットに乗っている感覚のゲーム。けっこうハード。

元祖 水玉本舗

WATER BALL

イラスト 水玉螢之丞

今週のおテーマ：美少女戦士セーラームーン
(愛野美奈子)

水玉先生は顔が広いらしい……

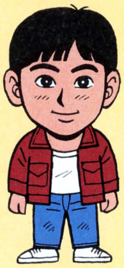
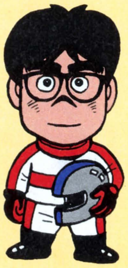


NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

10月25日～10月31日

発売日	10月29日	10月29日	10月29日
作品	装甲騎兵ボトムズ・ザ・バトリングロード	将棋　風林火山	はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版
			
	スーパーファミコンカートリッジ タカラ 9800円	スーパーファミコンバックアップカートリッジ ポニーキャニオン 8800円	スーパーファミコンバックアップカートリッジ エポック社 9800円
	テレビアニメを題材にした3Dアクションゲーム。主人公が、両親惨殺の謎を解くため旅に出るストーリーモードと、ふたりで対戦するVSモードがある。	5人のプロ棋士と対戦する将棋ゲーム。棋士はそれぞれ、個性的な戦法を持っているぞ。また、自分の棋力を判定してくれるモードも付いているのだ。	漫画家はた山ハッチがキャラクターをデザインした野球ゲーム。バーコードバトラーⅡを使って、戦士や魔法使いなど、オリジナル選手を作ることができるぞ。

批評家				
野田稔 	秋はやっぱりマツタケ狩りでしょ、ってことで最近よく赤松林にもぐりこんでいるんですが、いくら豊作だったといってもそうそうあるもんじゃない。ま一豊作だったわけじゃなく、冷夏でマツタケが早く出すぎていただけで、今秋にはじつはサッパリって状態なのかも。	6 敵のA・Tに向けてタッタタッタタッタと機銃を連射するんですが、なんかこうさっぱり効いてない感じです。堅すぎるんじゃないのかなあ、これ。それに敵は多勢に無勢で襲ってくる。爽快とはおよそ無縁なゲームだよね。原作もなんとなくよどんだシナリオだったけど、踏襲か？	7 正直言ってすごく強いとか早いといえるゲームではないが、モードの多彩さとかキャラクター商品的な価値を付けた点はポイントが高い。将棋をかじって、これからもっとうまくなりたいな～なんて人にピッタリだと見た。講義モードで、先生がたの秘伝の戦術を学べるのも嬉しい。	5 どこからはた山ハッチでどこまでがはた山ハッチなのか、よくわかりませんがごくごくふつうの『ファミスタ』ライクな野球ゲームといえるでしょう。野球ゲームオンチな私は迷わず自動守備でプレーしましたが、はっきり言って、自動守備は信用できません。自分で守りましょう。
鈴木ドイツ 	最近ロシアがすごいらしい。ヤミのバザールではトカレフはおろかワルサーなんかも売っているらしい。しかもなにげに見ると親衛隊のレリーフ入ってたり！　マシーネンピストールMP44も売ってるとか！　こりゃもうロシアに行くしかねーか。ジークハイル。	6 キリコ・キュービィ、ウドの街。う、オレの暗い過去をホーフツとさせるこのゲームを大期待していたのだが！　最初から敵が大勢のバトルロイヤル状態でただぐちゃぐちゃの混戦になる。ホバーなんだから信地旋回できるとだいぶちがったのに。対戦モードのほうがよい郷田ほずみ。	6 この人たちがどのくらい将棋が強いのかよくわかりません。でもこっちが指す度に「ムムムム」とか、「なかなかやるな」的なことを言うのはおかしい。流派や戦法の解説などもついていて親切設計かもなあ。久ーしぶりに将棋を指して、なつかしい気がした。安いほうなんでいいかも。	5 軽い、なんとも軽い野球ゲーム。雰囲気からグラフィックから展開から、やたら軽～い印象。その分というかえらくスピード感にだけはあふれていてゲームはむちゃくちゃ速く進む。野球は見ないので実名がどーの、ってとこはよくわからなかった。野球盤モードはオマケかな。
イザベラ永野 	サービスというのは、神様に選ばれた人が神に代わって相手をもてなすことで、もてなされたほうも感謝の気持ちもってそれを受けるべきなんだって。あたりまえのことなんだけど、最近サービスするほうも受けるほうも、「それでいいのか」って態度の人が多いよね。	6 なんなんでしょうね、この操作の複雑さと敵の意地の悪さは！　ホント、慣れちゃえばなんてことないんだろうけど、慣れないうちは敵を攻撃するどころか、自機も思うように動かせません。ストーリーに入り込むまえにギブアップする人もいそうです。まずは対戦して練習ですかね。	6 この手のゲームって、将棋、囲碁フリークしか相手にしてないようなタイプが多いじゃん。でも、これはちょっと違う感じ。プロの棋士のアドバイスひとつにも、プレーヤーの向上心をかきたてるノリがある。最初から将棋に興味ない人はべつとして、初心者にもとっつきがいいのは確か。	5 システムは『ファミスタ』系でわかりやすいんだけど、球が速くて速くて、打つのも守るのもついていけなかった。速いのはテンポもよくなっていいんだけど、ちょっとキビシ過ぎでは？　あと、ゲームに関係ないけどゲーム中のグラフィックが、ぜんぜんはた山ハッチ風じゃないよね。
TACOX 	新編集部にも喫煙室と称したガス室がある。むかしより広くなり、通路側がガラス張りになっていてなかでヤニ食ってるやつらの顔が良く見えるようになった。みんな「あーだりぃ」ってな案配の顔をしてるので、なんだか職安で順番待ちしてるオヤジのよーで愉快なり。	4 戦略性が皆無に等しく、結局接近して撃ちまくるだけになっちゃうのが悲しい。複数のロボットが一ヵ所に固まっちゃうんだよな。敵がどいつもこいつも猪突猛進のスカタン野郎で、少しは頭使えよこの野郎って感じ。1体倒しても、残りに囲まれちゃうし。集団リンチって卑怯。	5 5人の棋士がお相手よっ。なかみはよくあるタイプの将棋ゲーム。速度はふつうかな。指す腕に関節がふたつあって不気味だ。しかしなんですな、こういうのは将棋好きじゃないとおもしろくもなんともないよね。これがきっかけで将棋に興味を持つ、なんてこともまずないだろうし。	5 全体がほにゃにゃとしていて、お子様向けって感じがする。特訓するとかアイテムを買うとかいうフィーチャーがあるけど、こういうのって野球が好きで野球ゲームを遊ぶ人には無縁のような気がするんだよね。野球そのものもほにゃーっとしていて、とくに秀でたところはないし。

そのほかに発売されるゲーム

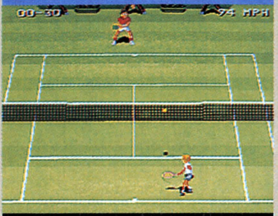
スーパーファミコン　10月29日発売

スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇　日本物産　9800円　カートリッジ

『ニチブツマージャン』シリーズの最新作。全国制覇モード、対局モードなど4つのモードが用意されている。前作より相手の思考時間が短くなっている。

10月29日

ジミー・コナーズのプロテニスツアー



スーパーファミコンカートリッジ
ミサワエンターテインメント 8900円

世界各国を転戦するスターツアー、操作を覚えるためのトレーニング、4人まで同時プレーできるエキシビジョンの、3つのモードがあるテニスゲームだ。

6 ラケットスイングのやりかたがずいぶん特殊なので、トレーニングモードは必ずお世話になったほうがよいよな。ちょっと勝手が悪いなと思ったのは、打ちに入ると移動できないってこと。かなり球の飛んで来る方向を予想しながらプレーしないとイカンです。イージープレーは超楽。

6 ✚ボタンは球をコントロールするためにあって、プレーヤーキャラは打撃位置まで勝手に走っていってくれる。最初このシステムに衝撃を受けたが、慣れるとけっこうおもしろい。ワッカをいっしょに投げてるようなサーブとか、じょじょに気に入ってきた。この冒険心には○。

6 人間じゃなくて、ボールを操作する。かなり大胆なシステムである。そのわりに遊びやすくて、けっこう楽しめた。ただ、キャラの動きをコンピューターがフォローしてるせいか、もったりしてトロイように感じてしまう。グラフィックもいまいちドーモ何ですな。新鮮度は高いよね。

7 丁寧なんだよなーこれ。細かなところ、たとえば画面切り替えとかキャラクターの選択とか、本来どーでもいいところが丁寧に作ってある。ゲームも、セミオートモード的な操作方法あり溜め撃ちありで、いままでのテニスゲームとは一線を画していて好感が持てます。いいかも。

10月29日

アクトレイザー2 沈黙への聖戦



スーパーファミコンカートリッジ
エニックス 9300円

シミュレーションとアクションを融合して好評だったゲームの続編。今回はアクションゲームとして登場。神を操り、サタンの手から世界を守るのが目的。

7 前作はかなり実験的に思えるフィーチャーもあったのだけど、グラフィック＆アクション重視のアーケード風な仕上がりだ。ただし言わせていただくと、かなりゲーマー向けの難易度。キャラの動き関係や魔法などが豊富なのは評価するけど、ヘボだとぜんぜん使いこなせません。

5 は、ははっ、は、はっはっ、うぅ！ というゲーム(なんじゃそりゃ)。神様自ら戦うのはいーんだが、操作性悪いあーんど敵堅いで、最初からちっとも遊ばせてくれません。飛んだり跳ねたりが正確にできないし、剣で戦うにも技がない。音楽とグラフィックはかなりいーです。

6 I作目のとき、アクション面を若いもんに任せ、自分はシミュレーション面を楽しむという、ジジィアンドゲーマーの連係プレーが流行った。そうまでして、このゲームをプレーしたかった前作のファンを突き放してるよなあ。とくにボス、堅すぎません？　グラフィックはスバラよ。

6 純粋なアクションゲームになりました。前作のアクションは好きだがシミュレーションは嫌いだったぜって人には朗報ですが、ただの綺麗なアクションゲームになっちゃってて面白みに欠けるかも。クリープを入れないコーヒーみたいなもんすかね。操作にクセありでちょい難しい。

10月29日

龍虎の拳



スーパーファミコンカートリッジ
ケイ・アミューズメントリース 9800円

ネオジオから移植された格闘アクションゲーム。8人の敵と戦うストーリーモードと、10人のなかから好きなキャラを選んでふたりで対戦するモードがある。

7 ズームアップ機能はそりゃ本家のネオジオ版と比べるとショボイけど、よくやっていると思う。これだけの拡大率でもやっぱり迫力が出るもんです。無理なグラフィック処理で格闘中のプレーヤーに水を差すようなレベルではないからファンはご安心めされよ。よくできたほうの移植。

5 なんというか、必殺技が出せなければ絶対コンピューターに勝てないゲーム。ＶＳモードはともかく、インサイドワークでかせいでおもむろに、という展開に全然ならないのはオレが単にヘボいのか。『ストⅡ』と違って適当に遊ばせてくれない門戸の狭さがどうも。上級者むけ。

6 キャラとかでっかくて、色使いなどもハーデハデでネオジオらしいゲームです。見た目の派手さとはうらはらに、動きなどが重く技関係もあまり華麗ではない。あと、必殺技ナシじゃ絶対、誰にも勝てなくてヘボプレーヤーのあたしは悲しかった。なんか、大味なんだよなあ……。

6 もう格闘技ゲームはついていけないです、私は。『ストⅡ』以来、出てくる格闘技物はみんなファンのためのゲームになっちゃってる。新参者の、とくに運動神経の衰えたオヤジが割り込む余地がないんだもの。その点この『龍虎』は割り込む余地があるから好き。それでも難しいけどね。

10月29日

クラシック・ロード



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ビクターエンタテインメント 9800円

パソコンで好評だった、シミュレーションゲームの移植版。優秀な馬を育てて、重賞レースで優勝させ、多大な賞金を手に入れることがゲームの目的だ。

6 データやシステムの細やかさは、現在どこのメーカーも右にならえ状態なっている競馬育成ゲーム元祖(パソコン版で)の意地なのかなあ。でもパソコン版を知らない家庭用テレビゲームユーザーにとっては、奇麗になった『ダビスタ』にほかならないだろう。レースシーンも豪快で○よ。

7 細かいところまでていねいに作ってあるなあ、って印象。画面なんかも、これまでの競馬育てゲーのなかで出色に見やすく、グラフィックも美麗。血統とか細かく遡るのは興味深い。馬を育てるのもやり込むと楽しからずや。レース観戦モードはいまひとつ盛り上がらないんだけど。

6 情報量が多いのはスゴイと思うけど、データが見づらい部分があって気になった。表組をスクロールさせて見るのはいただけない。グラフィック関係はキレーで、自分の馬に愛着が持てる。馬券購入時や各レースの中継の演出が、競馬ファンのオヤジの心をくすぐりそうだ。

5 見た目がたいへん綺麗な『ダビスタ』といったところでしょうか。でも『ダビスタ』よりもリアルなのかな。血統とかね。自動進行にすると時間がチンタラ進むのにはまいったけど、まあこれもリアルっちゃーリアルだし。いずれにしてもウマに興味がないとおもしろいと思えないす。

10月29日

スーパーチャイニーズワールド2 宇宙一武闘大会



スーパーファミコンカートリッジ
カルチャーブレーン 9800円

ふたり同時プレー可能なRPG。銀河軍団にさらわれた陳の始皇帝を救い出すのが目的。11人のなかから、好きなキャラを選んで戦う対戦モードもある。

6 シナリオモードでついにふたりは宇宙に出たが、ノリといい戦闘といい、お子様受け系ギャグも含めて前作ファンなら納得かも。今回のミソはグーンと見栄え向上の感のある格闘モードのほうだと思う。かなり『ストⅡ』などの影響も見られるが遊べる。確かにボリュームはある I 本だ。

6 ＲＰＧ風のマップ画面で戦闘はアクションというのはどうも……。キモチ的にどちらにも没入できなくて、興がそがれる。このゲームは圧倒的にＶＳモードで遊ぶべき。ターボモードを効かせればキビキビした動きでストレスも溜らない。技も比較的出やすくて難易度も中くらいか。

6 とうとうロープレのほうがメインになっちゃったんですね。ゲーム自体は、クセがなく遊び易いものにしあがっている。戦闘シーンがアクションってのも、ありがちだけど白熱するしね。グラフィックは格闘モードのほうが数段キレーだと思います。RPGのほうはお地味で悲しみ。

4 何度でもやってくるこのシリーズなんですが、どの製品もイメージが似てて大差ない印象があるなあ……。演出が変わって、そのときの流行りモノを素直に取り入れてるだけ。ある意味では恐ろしく柔軟で賢いシリーズなんだけど、毎回つくりが粗いんだよね。今回もそう。

10月29日

ユートピア



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
EPIC・ソニーレコード　9500円

未開の植民惑星の指令官となって、住みよい環境を作り出すことが目的のシミュレーションゲーム。舞台となる惑星は、全部で10個用意されているのだ。

『ポピュラス』&『シムシティー』風のゲームもこれで大方出尽くしたか？　２本の大作は難易度を上げ複雑さを増していったのに対して、アイコンを含めて適度のわかりやすさは保っている。世界観も侵略モノという、日本人にはとっつきやすいもの。でも敵を認識するまでタル～イだ。

街を育ててその上異星人と戦争までできちゃう。これはまさしく『シムシティー』プラス『ポピュラス』の発想でしょう。でも全体マップは常に見えるように画面をレイアウトしてほしかった。しかし育てゲーってのはついついやっちゃうもんで、その辺、時間のたっぷりある人なら。

見た目『ポピュラス』、内容『シムシティー』ってとこですかね。でもね、発電所→電線→町が発展なんて具合に簡単にコトは運ばないのよ。戦車ひとつ作るのに、気の遠くなるようなプロセスを歩まなきゃなの。私の場合、要素が多すぎてハマるまえにウンザリしてしまった。う～ん。

『ポピュラス』を拡張し複雑にして、よりシミュレーション臭さを強調したゲーム。カタルシスを味わうことはできず、地味な事務作業をこなし続けるうちに物悲しくなってくる。低級官僚の気持ちだ。『ミュール』みたいに良く練られてておもろいんだけどね。地味すぎますな。

10月29日

超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー



スーパーファミコンカートリッジ
ザムス　8800円

人気アニメがシューティングゲームとして登場。3種類に変型する機体を操って戦え。テレビでおなじみのキャラのほかに、オリジナルの敵も出てくるぞ。

あの『マクロス』が……ってことでジジイも興味をひくんだけれど(といってもボクの知っている『マクロス』とは設定が違うみたいだけれどね)その難易度の高さといったら、こりゃもうすごいもんです。せっかくの『マクロス』らしい演出やグラフィックをぜ～んぜん見られません。厳し～。

ヌージャデル・ガー、ゼントラーディー軍。うげ！　またしても暗い過去が……。オーソドックスな横スクロールシューティングはいいんだが、敵の出現パターンやトラップなど意地悪げで、覚えゲー要素多し。各形態ごとにパワーアップしなくちゃいけないのは無用な難易度では。

フツーの、ホントに「よくあるよね」系のシューティングゲーム。サラっと遊べちゃうけど、心にも残らないっていうタイプだ。ただ、「避けようがないじゃん」的な理不尽な部分が随所にあるよね。ちょっとズルいじゃん。１ステージが長めだけど、間延びしないような演出がされてる。

『マクロス』をシューティングにするとこーなっちゃいます、って感じ。自機の変形やら背景の演出やらはそれなりに説得力があって、その点そんじょそこらのクソシューよりマシなんだけど、それにしても意地が悪い。合点がいかない死に方でしか死ねないゲームってのは悲しいぞ。

10月29日

ろくでなしブルース



ファミコンバックアップカートリッジ
バンダイ　7800円

少年ジャンプの人気コミックが、アドベンチャーゲームになって登場。いちどゲームをクリアーすると、ほかの3人のキャラの視点でゲームをすることがきる。

選んだキャラによっていろいろなお話の展開というか、ひとつの事件を視点を変えて追って行く楽しみを味わえる。オツカイゲームなのだが、各小イベントの絡みが洗練されてなくて淡々とプレーしがちになる。ウリはケンカシーンってことなのだろうが、それほど戦略性はなさそう。

なんだか懐かしいグラフィックがかえってよかったりして。ザッ、とかゴンッとか描き文字の多い戦闘シーンもマンガ的で楽しいス。部屋の中に一歩踏み込めばコマンド入れるだけで部屋のすべてが調べられる画期的システムあり。原作どおりなんだろうけど知らなくても楽しめる。

原作を知らないんで、お話にはそうのめり込めなかったけど、ファミコンながら、味のあるキャラクターの描写がイカします。戦闘シーンの演出もこれまた味があるんだけど、この語り口調になじめなかったなあ……。でも、つくりが少々雑ですよね。やるのは簡単で楽だけど。

なんかいいッス、これ。バカピョンなコマンド、とくに調べるコマンドはラクでいいし、戦闘シーンもオマヌケな感じで楽しいです。製作者側はマジメなんだろうけど、そこかしこがなんだかマヌケで楽しいんだよねー。数年したら「あれはいいぞー」って言われるようなゲームです。

10月29日

GALAXY刑事 GAYVAN



PCエンジンスーパーCD・ROM²
インテック　7800円

銀河征服を狙う悪の組織バラスの野望を阻止するため、銀河刑事ガイバンが活躍するアクションゲーム。ガイバンは16種類以上の多彩な技を持っているぞ。

あの『ファイナルファイト』を彷彿と……といきたいところなんでしょうが、いまどきこのミニキャラはつらいんじゃないか？　ＰＣエンジンユーザーってアーケードっぽいのを求めるところがあるじゃない、やっぱり。キャラが小さいことを除けば、しっかり作られてはいるんだけど。

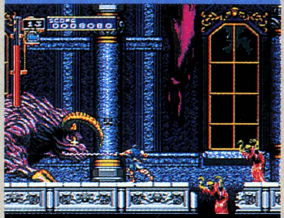
ちまちました『ファイナルファイト』。キャラは小さいし、動きはもったり。斜めジャンプキックすらまともに出ん。敵は序盤のザコキャラすら妙に生命力だけはあってなかなか死なず、時間はかかりストレス溜りまくり。プレーヤーキャラを替えても出る技は同じだし、寂しいキモチ。

展開が単調でトホホな感じ。『ファイナルファイト』系のデカキャラに慣れてるせいか、こうもキャラがかわいらしいとちょっと、悲しみです。小さくても、『くにおくん』みたいな個性なり特徴なりがあれば、よかったと思うんだけど……。敵さんも、これまた個性が乏しくてお残念。

キャラクターや全体の設定がチンチクリンですが、おもしろくない。『ダブルドラゴン』っぽいけど見てくれだけで、中身はお粗末。１画面中に敵は少ししか出てこない。戦ってるときに別の敵が必ず割り込んでくるのも、この手のゲームのセオリーを無視しててイライラするです。

10月29日

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻



PCエンジンスーパーCD・ROM²
コナミ　7800円

人気アクションゲームの最新版。ドラキュラにさらわれた少女を助けるのがゲームの目的。プレーヤーはムチと、5種類の特殊な武器を使って戦うのだ。

デモの絵、音からきてる、きてる。導入部分から、デビルな世界へのいざないがうまいこと！　で、アクション部分ですが、こりゃもうかっこいいのひと言。シナリオ重視の傾向もあるんだろうけど、ちょいとヘボ目の人でもガスガスと行ける。スーファミ版の100倍はカッコヨイぞ。

動きがちょっともったりしている。アタマにくるレベルではないのだが、そのせいでアクションが楽しめないのが苦。面構成や仕掛けはおもしろそうだし、この雰囲気は好きなのに残念だ。絵はスーパーファミコン版よりもきれい。難易度はやや高いほうか。覚えゲーの気あり。

映画を意識してるじゃーん、なオドロオドロしたオープニングがカックイイ。反面、主人公があっさり気味でなんか物足りない。私には使いこなせないけど、多彩になった攻撃法や、凝ったマップはファンにはうれしい要素かと思う。グラフィックはシリーズ一美しいのではないかな。

１作目の熱烈なファンとしては、嬉しいやら悲しいやら複雑な気分。ゲーム自体は１作目をお手本に綺麗に仕立ててスバラシーんだけど、オマケがちょっとねえ……。『ドラキュラ』ってこういう世界の話なわけ？　と、絶望してしまうですよ。こんなチャラチャラしたもんだったんだ。

10月29日

Might & MagicⅢ



PCエンジンスーパーCD-ROM²
ハドソン 6800円

アメリカのパソコンから移植されたRPG。クエストと呼ばれる小さなシナリオをクリアーしていくうちに、次第にゲームの目的が明らかになってくるのだ。

7 『ダンジョン・マスター』を目指したんだけど、できてしまったら『ウィズＢＣＦ』と同じようなものができてしまいましたってとこかな。『ダン・マス』ほど洗練されたリアルタイム性はないし、『ウィズ』ほどわかりやすいシナリオとシステムでもない。シリーズファンならどうぞ、ですね。

7 なんか『ブラックオニキス』を彷彿とさせる、いいほうの異国のにほひが心地よい。グラフィックは出色。あと音楽もいい。そーだね、CD-ROMだからって、アニメばっかり入れるこたあねーんですから。サクサク歩けない遅さは△だけど、オートマッピングは見やすくて○。

6 クセのあるキャラクターやエキゾチックなBGMなど、東洋、西洋取り混ぜたマカ不思議な魅力がある。最近、どのロープレでも採用率の高いオートマッピングとアイコンコマンド。マッピングはありがたいけど、アイコンの多用は考えものだと思うなあ。とくに戦闘がしづらかった。

5 恐ろしくこってりしたRPGをこってりと移植してます。ですが、システムやシナリオなど、このゲームの世界は複雑すぎて面倒なことが多いし、ちょっと初心者には薦められませんな、って感じ。よっぽどのRPGマニアじゃないとついていけないんではと思う。本格的すぎるのよね。

10月29日

マジクール



PCエンジンスーパーCD-ROM²
NECホームエレクトロニクス 6800円

異世界に迷い込んでしまったふたりの魔法使いをうまく操作して、もとの世界に脱出することが目的のアクションRPG。ふたり同時プレーも可能だぞ。

7 お話や絵を見ていると子供向けだと感じるんですが、実際難易度もそれほど高くはない。かなり1本道なお話で、強引にゲームは進行していくけど、頭を使わなくてすむので楽といえば楽かも……。キャラを選べるんだけど状況に応じてなんて、頭を悩ますシーンはこれまた少ない。

6 平面マップ上でアドベンチャー的にイベントが次々起こって飽きさせない。このシステムはいいと思うんだけど、アクションRPG的な戦闘がちとへぼへぼ。ジャンプしても剣を振るってもなんだかふわふわしてて、そのアクションを自分がしてる印象がないのが致命的なんだな。

4 なんか、世界観もわかんないまつぎつぎイベントが巻き起こり、ビジュアルシーンでムリヤリ納得させようという展開だね。ゲームしてるって気がしなかった。アクションの戦闘シーンも作りが粗いし……。絵はキレイなんだから、いっそのことデジコミにしてしまえばいいのに。

3 プレーヤーが目と耳で確認取ってないことなのに、キャラクターたちが勝手に話を進めるのは解せない。見えないのに「火が点いたようだわ」なんていわれても戸惑うだけだよ。んで結局ゲームとゲームの間のビジュアルデモを見ないとお話がわかんないんだよな。イライラする。

10月29日

リーサルエンフォーサーズ



メガドライブCD-ROM
コナミ 9800円

アーケードから移植された、実写撮り込みのガンシューティングゲーム。犯罪組織を壊滅させるのが目的だ。専用の銃がひとつ付属しているぞ。

8 21インチのテレビでやったんだけど、アーケードと比べても絵的に遜色のないできだ。あとサラウンドだったら、最高だったろうな。拳銃が2丁あると、ふたりで同時にまたは両手に銃を持ってプレーできるってのも心強い。拳銃1丁だと敵の攻撃が激しくなると辛いんだよなあ。

6 惜しい、ヒジョーに惜しい、と思うのは同梱のリボルバーにサイトがないこと。これだけで、ドコを狙って撃ってるのかがボケてしまうのだ。撃ちゲーとして楽しいだけに無念である。あとスースコほどではないがやはり肩は凝る。ときどきインターバルがほしいところだ。

8 アーケード版に比べて敵どもの動きが遅げ。本来ならマイナス要素だけど、私にとってはありがたいこと。ゲーセンでだったら先に1発くらってたというタイミングでも、余裕で敵をしとめられるもの。だから、アーケード版が得意だった人には物足りないかも。難易度選べるけど。

6 弾の補充方法が秀逸で私は好きです。従来のガンシューティングのような、豪快だけどみみっちい戦いってんじゃなくて、弾の残りを気にせずバリバリいけちゃうってのはいいですな。ゲームはじつにおもしろいです。が、絵がねー。これぞメガドラって感じで悲しいでごわす。

11月19日

アルスラーン戦記



メガドライブCD-ROM
セガ 7800円

田中芳樹原作の、人気小説がシミュレーションゲームになって登場。シナリオは全部で14本。決められた勝利条件を満たせばシナリオクリアーになるぞ。

8 勝利条件を確認して、戦略をたてて、そして各フェーズごとにコマンドを出していくというシミュレーションゲームの王道パターン。けっこうシナリオ自体がボクは好みなので（実際原作が面白いんでしょうね）、先に先にと遊んでしまった。戦闘のアニメシーンは少々ヤボったいけど。

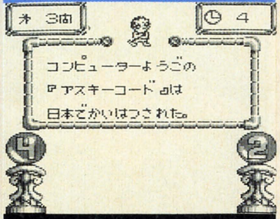
6 お懐かしや池田秀一、お、塩沢兼人。声優陣はビデオと同じなんて超豪華。ビジュアルシーンもいっぱいだがアニメーションはちょっぴり、でふわふわ。ゲームの進行はえらくとろくて戦闘の緊張感がない。原作どおりなのか、かなり強引なマップもあって戦術性にやや欠けるかも。

7 シミュレーションにするには、原作のストーリーはぴったりですよね。原作知らなくても、一応ビジュアルシーンでお話の流れがわかるし、コマンドも簡潔でわかりやすい。ゲームそのものの間口は広いけど、このテの絵は絶対好ききらいがあるよなあ。やっぱり、原作のファン向け？

3 原作知らないと、遊んでも疎外感を感じるだけ。知らないことが当り前のようにつぎからつぎへと語られていく。もうこうなると感情移入なんかできやしないから、おざなりに遊ぶしかないよね。シミュレーションゲームとしてもふつうなみの出来。原作知ってる人向けですな。

10月29日

アメリカ横断ウルトラクイズ PART4



ゲームボーイカートリッジ
トミー 3980円[込]

人気番組を題材にしたクイズゲームの4作目。ニューヨークを目指すウルトラクイズ本戦のほかに、各国のクイズ王と対戦できるフリー対戦モードがあるぞ。

6 以前、ファミコン版でも感じたことなんだけど、ミスったときにスッゲ～戻されちゃうんで、ものすごくイヤンである。国を出るときジャンケンなど運によるゲームを数回もくり返すと、ちょいとキレてくる。ハラハラドキドキ感や問題の質（難しい）は、テレビに負けず劣らずだが。

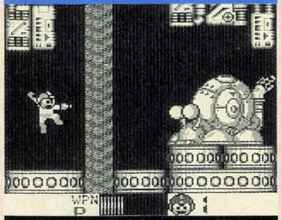
4 クイズを純粋に楽しむにはゲームボーイのハードは不向きなのか。ひらがなカタカナのみの出題ではとっさに問題が頭に入ってこない。この番組って、時の運っていう要素も確かにあったけど、無用なアクションとかジャンケンはわりと腹立ちもの。フリー対戦は上級者向け。

5 これは、ゲームだから何度もやり直しができるけど、実際に飛行機にまで乗って強制送還されたら、本当にガックリするんだろうね。毎回思うことだが、クイズのデキがヘボくてゲームオーバーになるのは納得できるけど、ジャンケンに負けてっていうのは、ちょっと悲しい。

4 なんか余分なフィーチャーがくっついちゃっててヘン。たとえば○×クイズで、○エリアに移動するのになんで邪魔されちゃうわけ？ しかも気失うし、さらに「ピヨったらＡボタン」なんて言われてもわからん人はわからんよね。前作のほうがあっさりしてて好きだったなあ。

10月29日

ロックマンワールド4



ゲームボーイカートリッジ
カプコン 3900円[込]

人気アクションゲームの最新作。世界征服を企むDr.ワイリーの野望を阻止するのだ。今回はデモ画面を多く使って、ストーリー性を重視しているぞ。

7 アイテムを作ってもらうためのPカプセルが出る数ってのは決まっているんだろうか？ これがけっこうさきの攻略でのポイントになってくるようだ。若干難易度は下がっていると思ったが、クリアーするとなるとべつの問題だよなあ。ゲームボーイだが十分見やすく、遊びやすい。

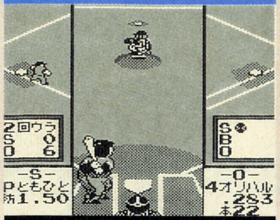
6 えっらーくシビアなアクション。1ドットを避けて1ドットをかいくぐる快感に酔うゲーム。倒したはずの仕掛けが、スクロールすると復活していたりするのにショックを受けるが、次第に1画面スクロールさせるのに血道を上げ、できると快感になってくる。いわば究極の覚えゲー。

6 『ロックマン』に関しては、もう50000回ほど難しい難しいと書いてきたが（そんなにでてないって！）やっぱ、難しいわ。それでも毎回支持され続けてるのは、アクションゲー野郎を満足させる作りだからなんでしょうね。ということが、実際には身をもって体験できない私。トホホ。

6 このシリーズを遊ぶたびに、私は「アクションゲームっていいな」と思うのだ。『ロックマン』にはむかしのゲームのおもしろさが詰まってる。遊ぶと懐かしい感じがする。細部まで丁寧に作られ、絶妙のゲームバランスを与えられたアクションゲームって最近ないからね。

10月29日

ファミスタ3



ゲームボーイバックアップカートリッジ
ナムコ 4900円[込]

ゲームボーイ版『ファミスタ』の第3弾。今回は、バーコードボーイを使えば、自分だけのオリジナル選手を作ることができるようになったのだ。

7 過去のバージョンと比べても遜色のないよくできた『ファミスタ』です。ただ、相変わらずゲームボーイ版は球が納豆のごとく糸を引くのですが、これはやはりハードの限界ってことでご愛敬なのでしょう。バーコードを使ってオリジナル選手を作ったりと、ナムコらしい演出は楽しい。

5 相変わらず投高打低だし、1から10まで守備は自分でやらなきゃで気が抜けない。しかしいかにも自分でプレーしているという感触がある。いわば古典的味わいとでもゆーか。ゲームボーイにしては画面も球も見やすいほう。携帯用機で野球ゲームを1本、という人にはおすすめ。

6 「また、出たの？」っていうのが正直な感想。だけど、オリジナルチームに限って、選手を育てる楽しみみたいなもんを味わえる。これは最肩の球団がある人にとっては、うれしい要素だよね。私の場合、メチャクチャ弱いヘボジャイアンツを育てちゃって、トホホなのでした。

5 『ファミスタ』マニアのために地球が死滅するまでいつまでも出続ける、ってとこですか。ゲームのほうも円熟の極みって感じですか。ここまで来たらヘタにいじくらないほうがいいよね。バーコードボーイが使えたり、キャラクターエディットできるのがせいぜいかな。

11月19日

ULTIMATE SOCCER



ゲームギアカートリッジ
セガ 3800円

世界64ヵ国のチームが登場するサッカーゲームだ。コンピューターと戦うリーグ戦とトーナメント戦のほかに、友だちとふたりで対戦することもできる。

5 アゲアシを取るわけじゃないけれど、そんなに"究極"でもなかったなあ。スピーディーなんだけど、選手の動きがチョコマカしていて、そのうえ極小さんということもあって何やってんだかわかんない状態になりがちだ。ペナルティーキックのときのグラフィックだけは大きいけどね。

5 とにかく画面がみづらいんです。特に画面の下のほうへ球が行っちゃうと暗くてもう、何にも見えないんです。自軍ゴールが下で、敵に走られたりするとこうなる。慣れればけっこう球とれるんだけどね。敵もそうだけど自分も、あんなに走れるわけないってくらい簡単に走れちゃう。

5 細かいんですよ何もかも。ゴール決めるとダンスしたりね（個人的にはきらいですが）。でもね、あたしゃ米粒職人じゃないんですから、こんなにボールが小さかったら10分以上プレーできないッス。あとさ、知らんうちに画面外で敵にゴールされてりしてて、聞いてないよ〜って感じ。

4 蹴ったとき、ボールが画面から消えちゃうってのはどうにかならんすか。「ボールはこっちですよ」マークを出されても困っちゃうんですけど。すぐにボールが画面に入るようスクロールするとはいえ、画面外でシュートが決まってたりボール取られてると腹立つですよ。むう。

Best Picks of This Week

今週レビューしたソフトは全部で21本。なんか多めになってきましたね。ということは、年末が近いってことですね。そろそろ年末用ゲーム貯金を始めましょう。

アクション好きなら何も考えずに、『ドラキュラ』は買うこと。最近稀に見る傑作なのだよ。『アルスラーン』は少々くさいシナリオだが、その手が好きなかたへ。『リーサル』はホント気分爽快。銃がついてこの価格は安い。

自分でサイトつけるなり改造の上、『リーサル』を遊ぶのが吉だ。ちと肩が凝るがね。買え、と声を大にして言うわけではないが、『ろくでなしブルース』は気になる。RPG硬派一代男（女も）は『M&M』などで時間を消費。

私は『リーサル』を買います。一生懸命練習をして、ゲーセン版もクリアーするんだ。でも、メガ-CD持ってないわ。別売りのピンクの銃も買ってふたり協力プレーもいいわね。でも、いっしょに遊ぶ相手がいなかったワ。

これわ！ってのはない。強いて言うなら『プロテニス』。あと、損したと思っても知らないけど『ろくでなし』は妙なおもしろさがよろしい。『ドラキュラ』はデモさえなければヨイと、ワシは思うものなり。

読者クロスレビュー

トルネコの大冒険



チュンソフト 9600円

10 シビアで陰険で手ごわくて、イライラするけど、くやしくて途中じゃやめられない。餓え死にしたり、呪われたり、戻りたくても帰れない。一瞬たりとも気が抜けない。100万回でもやってやるっ！ という気になる。
埼玉県 小泉浩子

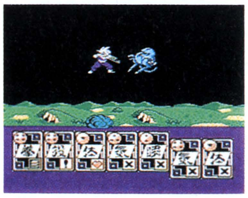
ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト



スクウェア 7900円

7 おもしろいんだけど、イマイチひっかかるところがない。マップは単純だし、モンスターの姿も見える。RPGの素人が遊ぶゲームで、『FF』に慣れた人は、おもしろさがわかるまえにクリアーしてしまうと思う。
秋田県 石塚平

ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画



バンダイ 7800円

9 原作にないストーリーが味わえるし、カードバトルも進化している。とくに、カードの並びかえにより必殺技が使えるようになったのが○。天下一武道会も復活して、ますます盛り上がる。戦闘時間が長すぎるのがイヤン。
埼玉県 渡辺雅之

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。 ※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。 ※数字は10点満点の総合評価です。



頭と技の白熱大相撲!!

若貴大相撲～夢の兄弟対決～

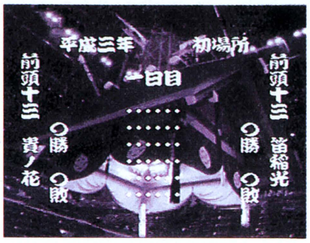
怒濤の人気の大相撲。その立役者である若貴兄弟が、スーパーファミコンで大活躍するぞ。お馴染みの力士も大勢出て、熱くなることまちがいなし

スーパーファミコン SF	スポーツ	バックアップカートリッジ
	イマジニア　11月12日発売　9800円	8メガ

大相撲です！ごっつあんです！

破竹の勢いで盛り上がる相撲人気。これを支える若貴兄弟が、このゲームのメインキャラクター。さすがに真打ち登場とあって、いままでに発売された相撲ゲームとは、システム、グラフィック、サウンドなどなど、ひと味も、ふた味も違う仕上がりになっている。

とくに、取組にカードバトルが採用されていることが、このゲームの大きな特徴。これは、カードを選ぶことで、ジャンケンをする要領で簡単に技を掛けられるシステムなのだ。これで、お手軽に大迫力の大相撲が満喫できるぞ。



⬅随所に盛り込まれる美麗なグラフィックに期待は高まる！

はっけよいのこった



➡力士どうしの力と力のぶつかり合い。まさに男の格闘技だ。

ゲームモードはふたつ

このゲームには、大きくふたつのモードが用意されている。若・貴のどちらかを選んで、ひと場所15日間、年6場所を、横綱目指して闘う本場所。9人のなかから好きな力士を選んで対戦を行なうぶつかりげいこがある。



⬅もちろん、夢の兄弟対決も実現可能なのだ!!



⬅まずこのモードでゲームの進めかたを覚えよう。



⬆3年のうちに横綱になって、最年少記録を打ち立てることを目標にしよう。

カードバトルシステムが斬新!!

それでは、カードバトルのシステムを細かく解説しよう。カードは右の表にもあるように、大きく分けて4種類ある。行司の"ハッケヨイ、ノコッタ"の掛け声がかかったら、カードを選択。そして、軍配が回転していちばん上に上がったところでカードを出す。このときに、タイミングよくカードを出せたほうの力士が、技を掛けられる。さらに、カードに数字で表わされている強さと、相手のカードとの相性によって、技の効果が違ってくるという奥の深さもある。

頭三	押し技系のカード。引き技に強く、投げ技に弱い。ガンガン攻めるベシ！	込二	引き技系のカード。投げ技に強く、押し技に弱い。攻めはこれでかわそう。
投一	投げ技系のカード。押し技に強く、引き技に弱い。スキを狙ってこの一枚！	受一	受け技。このカードを出すことで相手の攻撃をこらえてパワーをためよう。

技を選んで



⬆相手が押し技ならこっちは引き技というように、自分に有利なカードを選ぼう。

タイミングよくカードを出す



⬆行司の声が終わる瞬間と、軍配が上がり終わった瞬間にタイミングを合わせろ。

判定は？



⬆相手の出す技の相性によって、カードの強さに補正値が加減され、攻撃に移る。

技をかける！



⬆相手の体力がなくなるか、土俵の外に出すまでひたすら攻撃をつづけろ！



技・技・技です！ ごっつあんです！

相撲と言えば、その華麗な技も見どころのひとつ。このゲームでもその点はバッチリ押さえてある。力士どうしが離れているときは8種類。逆に接近しているときは、17種類のカードが用意されていて、カードごとに様々な技が掛けられるのだ。勝敗を決める技、決まり手も20種類以上用意されているぞ。

張り手



⬆画面の下方に体力のゲージがある。この体力を大幅に減らせる技なのだ。

突っ張り



⬆相手を土俵の外に追い出す、怒濤のつっぱり攻撃は効果ばつぐん。

投げ



⬆体の大きいほうが、たいがい体力もあって有利。この技はそんな力士の得意技。

頭突き



⬆仕切りの位置は、3段階に変更できる。いちばん後ろからのこの技は強力。

かぶりより



⬅威力の大きいこういった技は、迫力満点なのだ。

吊り



⬅土俵ぎわでのかけひきも、相撲の醍醐味のひとつ。

ごろかい投げ



⬆力士ごとに必殺技も用意されている。力士の特徴を表わしていておもしろい。



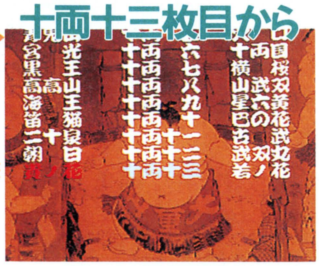
横綱目指して本場所を勝ち進め!!

ここでは、本場所で行なわれる実際の取組の様子を紹介しよう。まず若ノ花か貴ノ花のどちらかを選んで、平成2年初場所の十両十三枚目からスタート。ひと場所15日間の闘いで、基本的にひと場所勝ち越すごとに、番付が一枚昇進。年に6場所、5年間の闘いなのだ。ただし、番付が幕下に落ちたり、大関になってから番付を下げたり、5年間のうちに横綱になれなかったらゲームオーバーになってしまう。最年少横綱を目指して、連勝街道を突っ走れ!!

幕下



➡後ろで仕切れば、攻撃ポイント加算で攻撃力が上昇。



⬆本場所モードの最初は、十両十三枚目から。横綱への道は、長くて険しいぞ。



⬆ガンガン相手を倒して十両優勝を狙い、昇進を勝ち取ろう。ここは楽勝だ。



⬆番付をどんどん上げていって、幕内入賞を目指そう。自分の腕だけが頼りだ。

幕内



⬆幕内の力士は体力もあるし、技も読みにくい。番付が上がれば、いよいよ大関や横綱との取組も可能になるぞ。



⬆各場所の始めに、全勝すればどれだけ番付が上がるかが発表されるぞ。



⬅場所終了ごとにある。闘力の増加が可能。



➡取組ひとつひとつに、熱くなることまちがいなし。

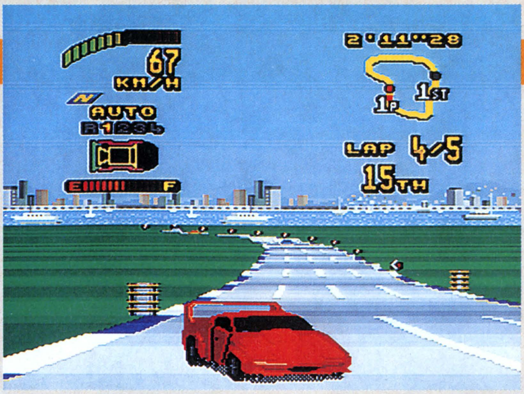


⬅計15日間の最後、千秋楽。気合を入れて望むべし!



⬅やっと大関に。横綱は目の前だね。

➡と思ったら、強者ぞろいで前途多難なのだ。



スピード好きなかたに捧ぐ

トップレーサー2

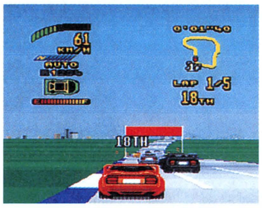
スピード野郎を熱くさせた『トップレーサー』の続編が、興奮をチューンナップして登場だ!! 世界各国のスピード野郎ども、俺についてこられるかな!?

スーパーファミコン SF	レースゲーム	カートリッジ
	ケムコ 12月22日発売 8500円	8メガ

熱きレースゲーム再び登場!

トップをねらえ!!

コースの立体化や、ひとり用でのフルスクリーンモードなど、前作よりもさまざまな面でパワーアップした『トップレーサー2』。レースを行なう国も増えており、前作では8ヵ国だったのに対し、今回は16ヵ国に増えている。走行画面は大迫力で、とくに上ぼり坂や下だり坂ではジェットコースターに乗っているような気分を味わえるぞ。並いる強豪たちと競い合い、世界のトップレーサーをめざそう。



⬅とにかくスピードが速い。爽快感あふれるゲームだ。



⬅画面を上下2分割して対戦をすることもできる。

オプションでラクラク

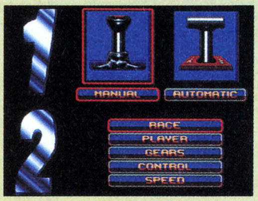
レースゲームは苦手で……そんな人の悩みを解決してくれるのがこのオプション。難易度の設定やギヤの選択、ボタン設定までできるのだ。最初はオートマチックで、難易度はイージーから挑戦しよう。



➡オプションを使いこなせばプレーも簡単に。



⬅初めての人は難易度を下げてプレーしよう。



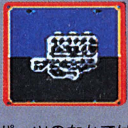
⬅オートマチックにすれば操作がかなりラクだぞ。

パワーアップして勝利をつかめ

レースで、6位以内に入賞すると、賞金をもらうことができる。この賞金をもとにパーツを買って、自分のマシンの性能をアップさせよう。たとえば、値段の安いタイヤやギヤを買い、少しずつマシンの能力を上げたり、ちょっとお金を貯めて値段のはるエンジンを買い、一気にレースで1位を狙ったりと、戦略を立ててつつパーツを揃えていこう。稼ぎまくれ!!



⬆クルマのボディーカラーは何度でも変えられる。気分によって変えちゃおう!!

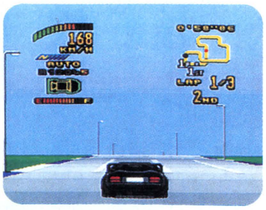
エンジン	ギヤ
	
パーツのなかではいちばん高価だ。	値段が高くなると上限がふえるぞ。
ニトロ	**ウエットタイヤ**
	
ニトロ使用回数を増やすことが可能。	路面が濡れていてもスリップしない。
ドライタイヤ	**アーマー**
	
急なコーナリングに重宝するぞ。	いろんなところにぶつけちゃう人に。

天気や時間に注意せよ

このゲームは実際のカーレースと同じく、天気によって勝負のゆくえが左右される。雨や霧、場所によっては雪まで降るので、運転が非常に難しくなる。たとえば、霧のときは遠くがまったく見通せずコースから外れてしまったり、雨が降っているときは、路面が濡れているためスリップしたり、とさまざまなことが起こるのだ。お金に余裕があるなら、天候に応じたパーツを買っておいたほうがいいだろう。さらに、昼や夜など、時刻によって視界も変わるぞ。



⬅レースまえのこの画面には、つねに注意しておこう。



➡これが晴天のとき。路面の状態がベストだぞ!!



➡雨が降ると、視界だけでなく路面状況も悪くなる。



⬅先がまったく見えなくなる霧。カンと記憶力が勝負。

世界一周爆走の旅

このゲームでは、ひとつの国(くに)ごとに4レースが行(おこ)なわれ、すべてのコースで10位以内(いない)で入賞(にゅうしょう)すればつぎの国(くに)へ進(すす)めるシステムになっているのだ!! しかし、10位以内(いない)に入(はい)らないとゲームオーバーとなる。その場合(ばあい)は、また最初(さいしょ)からやり直(なお)しになってしまう。きびし〜。



⬅全部で世界16ヵ国を転戦。激しく長い旅になるぞ。



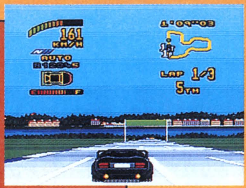
➡お国柄があらわれた背景に、おもわずウットリ!?

イギリス



紳士の国、イギリス。でも、トップレーサーたちはアグレッシブに走りまくる。

オランダ



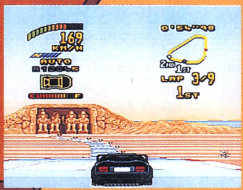
チューリップで有名なオランダでは、花畑や風車が見えるぞ。ワキ見運転注意。

カナダ



ナイアガラの滝周辺を走るコースもある。背景の美しさはトップレベルの場所だ。

エジプト



古代遺跡が見守るなかで行なわれるレース。ブキミなので、とっとと勝ち進もう。

オーストラリア



大自然に囲まれているコースがメイン。エアーズロック周辺で熱いレースが!!

それではレーススタート

では、実際(じっさい)にレースをしているところを見(み)てみよう。つねにトップを走(はし)るには、マシンの性能(せいのう)をアップさせることも重要(じゅうよう)だが、ほかにも、ブレーキを踏(ふ)むタイミングや、ギアチェンジをする瞬間(しゅんかん)などのドライビングテクニックも重要(じゅうよう)になってくる。さらに各(かく)コースの形(かたち)を覚(おぼ)えることも大切(たいせつ)。とくに、見通(みとお)しの悪(わる)いコースなどは、あらかじめ道(みち)を覚(おぼ)えておかないと、障害物(しょうがいぶつ)にぶつかったりして思(おも)うように走(はし)れなくなってしまうぞ。これで、思(おも)いきりぶっ飛(と)ばせるね!!



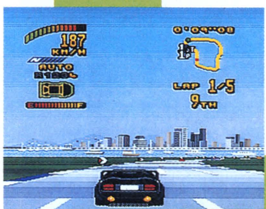
⬆今回走ってみたのは最初のコース。これといった特色のないコースだが、設定はシビア。油断しているとビリになるぞ。



⬅スタートまえからアクセルを踏んでダッシュだ!



⬆いい感じでスタートしたと思ったら、ライバル車に激突。やべえッス。

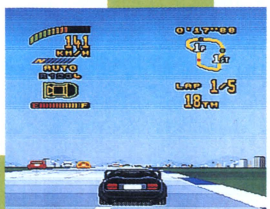


➡とりあえず1周。レースはまだ始まったばかり。



⬆ついにファイナルラップだ。このままトップを独占することができるか?

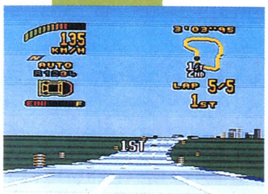




⬅抜いたライバル車に罵声を浴びせて順位をあげる。



⬅ニトロを使って後続車を引き離す。これも作戦のひとつ。



➡みごと、1位に入賞。これで賞金はいただきだね。



⬆トップを取ったからといって、油断してはいけない。つぎのレースへ向かおう。



カラダがでかいんスよ

ダイナミックスタジアム

従来の野球ゲームは、デフォルメされた選手がちょこちょこ動くものが多かった。そんな野球にアキてしまった人にこのゲームをお奨めしよう。

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	サミー工業　11月26日発売　8500円	8メガ

カンタン操作の野球ゲームの登場だ!

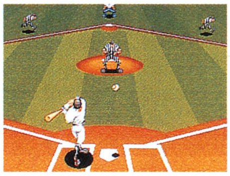
スピード感あふれる野球なのだ

セ・パ両リーグ合わせた12球団が実名で登場する本格的野球ゲームだぞ。いままでの野球ゲームにないアメコミ風のキャラクターとハードロック調の音楽で、ノリのいいゲーム展開が期待できるぞ。

また、多人数プレー用アダプターに対応しているので、2対2での対戦も楽しめるぞ。さっそく友だちと4人で遊びましょう!!



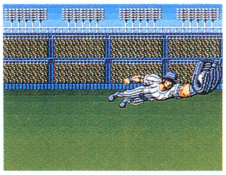
➡試合のポイントごとに、このようなグラフィックが入って、状況を知らせるぜ!!



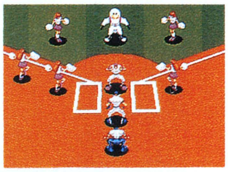
⬅キャラクターはみんな大きい。迫力のグラフィックで豪快なプレーを体験できるぞ。

試合を盛り上げるナイスな演出

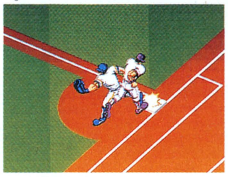
このゲームには、優れた演出が施されている。たとえば、ファインプレー。ボールを捕る瞬間をビジュアルシーンで見せて、試合を盛り上げてくれる。ヒューヒュー。



⬅ファインプレーその1。自分で操作してファインプレーを出したときは快感なのだぜ。



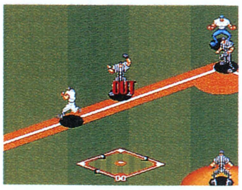
➡ホームランを打って戻ってくると、チアガールが祝福してくれるのだ。なんかうれしい。



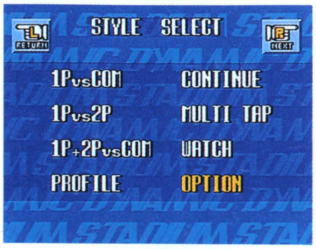
⬅ファインプレーその2。守備をオートにすれば、勝手にコンピューターがやってくれる。

気くばりがきいているオプションの数々

試合を始めるまえに、オプションモードで自分に合った設定を行なおう。野球ゲームが苦手な人でも守備をオートにしたり、エラーをオフに設定すれば、安心かつ簡単にゲームが楽しめるぜ!!



⬅設定しだいでは、ゲームの難易度も自由自在に変えることができるのだ。



⬆自分で変えたいと思うところだけを変更したほうが、おもしろみが増すぞ。

守備のオート化

守備が苦手なせいで、野球ゲームを敬遠している人は多いんじゃないかな。そんな人は、守備をオートにしてみよう。打球の落下地点をまちがえる、なんてことはなくなるぞ。これで、新たな野球ゲームファンが100万人(推定)増えるでしょう。

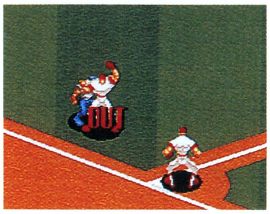
エラーをなくす

いくら守備をオートにしても、たまにはエラーをしてしまうこともあるだろう。そんな心配を吹き飛ばすのがこの機能だ。守備のオートと合わせて使用すればプレーヤーはピッチングだけに専念できるぞ。





➡選手交代やゲーム設定の変更は、この画面でね。



⬅守備をオートにしておけばこんなに簡単に捕れる。



⬅キャッチ失敗。小さなミスが大きなピンチを招くぞ。



⬅守備をオートにすれば、どんなときにも安心!?

試合数の設定

ペナントレースの試合数を設定したり、コールドゲームの点差を決めたりすることができる。コールドゲームをオフにして、1回の試合に何点入れられるか競ったり、ペナントレースを5試合で終わらせてしまうなど、試合形式を考えてプレーするとさらにおもしろくなる!!



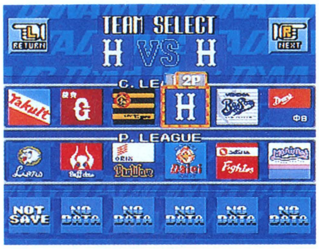
⬅試合数だけでなく、イニング数まで変更できるぞ。

4つの試合モードが選べるぞ

このゲームにはペナントレース、オールスターなど4つのゲームモードがある。友だちとの対戦のときは、エキジビションとオールスターのモードでしか遊べないので注意が必要だ。ああ特訓の毎日!?

エキジビション

いわゆるオープン戦。友だちと対戦できるモードのひとつだ。ここでゲームの基本的な操作方法を把握するのがいいかもね。同じチームを選んでの対戦もできるから、友だちとひいきのチームを取り合う心配もないぞ。熱く燃えろ!!



➡友だちとの対戦や、対コンピューター戦の練習にはもってこいのモードだ。

オールスター

オールスターの試合形式は2種類ある。ひとつは、セ・パ両リーグの代表選手どうしが対戦する通常のもの。ふたつめはプレーヤーが両リーグから好きな選手を選び、その2チームで戦うものだ。



➡通常のオールスターゲームはコンピューターが勝手に選手を選ぶのだ。



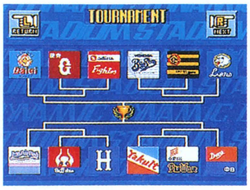
➡オールスター用にオリジナルのチームを作ることができる。ひいきの選手ばかり集めてみるのもいいかも。



➡人気のセ、実力のパ。ベストメンバーで勝利するのはどっちだ？

トーナメント

高校野球のようなトーナメント形式をプロ野球に取り入れたのがこのモードだ。12球団から1チーム選んでトーナメントを勝ち抜いていき、優勝の座を手に入れるのだ。途中でセーブもできるから安心。



➡ひしめきあう強豪相手にキミの操作するチームは優勝できるだろうか!?

ペナントレース

実際のペナントレースの醍醐味が味わえるモードがこれ。オプションで設定した試合数をこなし、リーグ優勝を目指すのだ。優勝したあとには、他リーグと日本一の座をめぐっての日本シリーズが行なわれる。全試合を1日でこなすことは、はっきり言って不可能。そのため試合が終わるごとにセーブすることができるのだ。じっくり時間をかけてペナントレースを戦い、優勝をもぎ取ろう!!



➡ペナントレースの試合数はいくらでも変えられるが、やはり実際と同じ130試合をこなしたほうがおもしろい。長いこと楽しめるしね。

首位は遠し…

130しあい	試	勝	負	率	差
1 Daiei	1	1	0	.999	0.0
1 Fighters	1	1	0	.999	0.0
1	1	1	0	.999	0.0
4 Lions	1	0	1	.000	1.0
4	1	0	1	.000	0.0
4 ORIX	1	0	1	.000	0.0

➡試合が終わると、順位表が表示される。勝つときもあれば、負けるときもある。勝負は長い目で見よう。

百聞は1プレーにしかず

オプションで自分好みの設定にしたら、さっそく試合を始めよう。対コンピューター戦ではプレイヤーが先攻となる。コンピューターは攻守において優れているので、高度なバッティング&ピッチングセンスが要求されるのだ。ちなみに、エキジビションでは同一チームどうしの対戦もできるぞ。



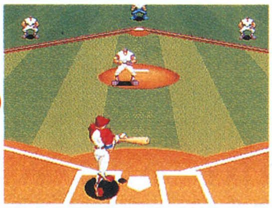
➡いい試合ができるか否かは、キミの腕しだい。



➡勝負をモノにするには、するどい読みが必要になる。



➡打球シーン。バッターの先読みが勝負のポイント。



➡バッターの読みが大当たり！これでヒット確実。



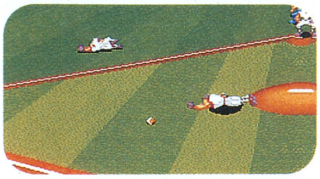
➡悲しくも三振。まだまだ練習が足りないかもね。



➡打ったボールはみごとレフトスタンドへ。やりい。

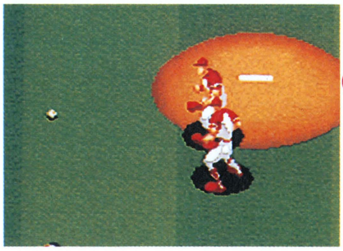


➡ホームベースでビシッとガッツポーズを決めるのだ。



➡自分で守備をするのはいいけど、こんな意味がないことはしないように。

飛び込んでキャッチ！





➡外野へ抜けようとする打球をダイビングキャッチ！　距離によっては飛び上がってボールを捕ることもあるぞ。

くりそつ



➡試合が終わると、どこか見たことのあるような人が解説してくれるぞ!!



戦国の異端児にして本物の天才

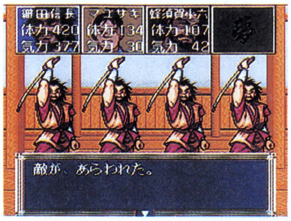
夢幻の如く

織田信長が生きていたら、歴史がどう変わっていたか……本宮ひろ志原作の異色の歴史マンガ『夢幻の如く』がシミュレーションRPGになって登場だ!!

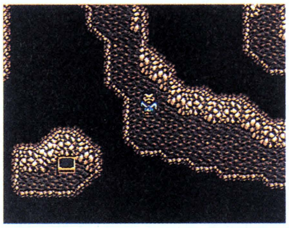
スーパーファミコン SF	RPG	バックアップカートリッジ
	インテック　12月17日発売　9800円[込]	12メガ

信長になり変わり全国統一をはたせ!

天下統一を目前に、明智光秀の裏切りで無念にも本能寺で死を遂げた織田信長。しかし、彼は生きていた……。という、本宮ひろ志原作のマンガをベースにしたシミュレーションRPGだ。有名な合戦のシミュレーションバトルあり、転職あり、と盛りだくさんのシステムがうれしいかぎりだね。また、戦闘には、乱れ突きや心眼などといった術や技がたくさん用意されていて、それだけでも楽しめるぜ!!



⬅戦闘は、技や技術などで攻撃することも可能だ!!



➡各地にはナゾの洞窟があり、なかには重要な宝もあるぞ。



➡長浜城や清州城などといった名城も登場するぞ!!



クラスチェンジもできる

信長やその仲間は、武勇(レベル)に応じて転職することができる。しかし、キャラクターはあらかじめ職業が決まっているので、僧侶→僧兵→高僧のように同じ系統の職業でしか転職できない。つまり、宣教師から侍への転職などは無理なのだ。転職すると武勇は1に戻ってしまうが、そこからまた根気よく育てていけば、かなり強力なキャラクターができるはず。がんばって育てろ!!



⬅お寺でも転職ができるぞ。復活もここでできるのだ。



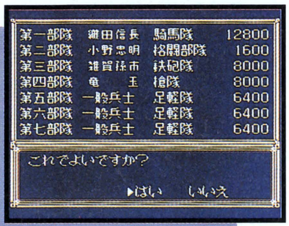
⬆武勇(レベル)が低いと転職できないぞ。これは僧侶から僧兵へ転職するところ。



➡各地の洞窟にいるじいさん。術も教えてくれる。

イヤでも盛りあがるシミュレーションバトル!!

このゲームが通常のRPGと大きく違う点は、何といってもシミュレーションバトルの存在だろう。このシステムは、シミュレーションゲームのように、ターン制が導入されているのだ。戦略がモノを言うシステムなので、キミの武将としての能力が試されるぞ!?

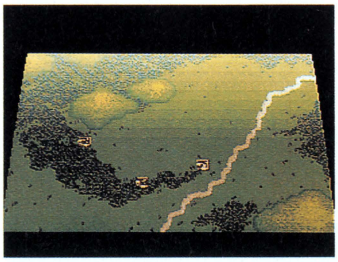


第一部隊	織田信長	騎馬隊	12800
第二部隊	小野忠明	格闘部隊	1600
第三部隊	雑賀孫市	鉄砲隊	8000
第四部隊	亀　王	槍隊	8000
第五部隊	一般兵士	足軽隊	6400
第六部隊	一般兵士	足軽隊	6400
第七部隊	一般兵士	足軽隊	6400

これでよいですか?
▶はい　いいえ

➡各部隊名と人数が表示されるので、再確認しよう!!

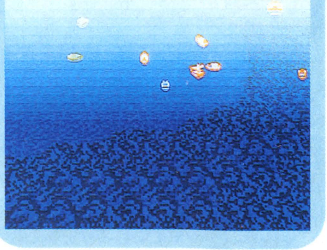




⬆いよいよ敵武将と激突だ! 状況判断を正確に把握するために全体図を広げよう。

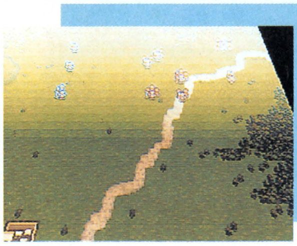
海上戦闘もある

シミュレーションバトルは何も地上戦だけではない。なんと海上戦まであるのだ。ユニットである船の種類はなかなか豊富。システムは地上戦と変わらないのですぐになれるよ!!





➡まずはキャラクター選びだ。誰を出陣させようか?



⬅相手は信長を狙ってくる!! 急いでまわりを固めろ。

戦国の歴史をつくった人物が大勢出てくるぞ!

信長や森蘭丸のほかにも、徳川家康や服部半蔵などの有名な人物が多数登場するのも、このゲームの魅力のひとつだ。戦国時代の武将に詳しい人は、思わずおお〜ッと感激することまちがいなしだぜ。



⬅有名な人物には説明文がある。う〜ん親切。

織田信長



誰でも知っている戦国時代の奇才。みずから第六天魔王と名乗り、敵味方に恐れられた……。

森　蘭丸



信長の小姓として仕えた。頭がよく機転もきき、おまけに美顔と3拍子そろった人物だった。

羽柴秀吉



のちの豊臣秀吉。機転をきかし、単なる下足番からついには天下を取ってしまう人物だ!!

黒田官兵衛



秀吉の参謀としてその知恵を発揮したが、あまりに切れすぎたため、秀吉も心を許さなかった。

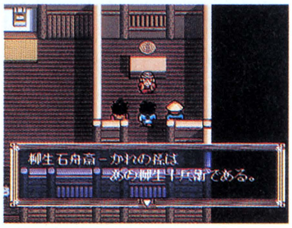
ゲームの序盤をドド〜ンと紹介

第一章

かろうじて生き延びた信長は、日本統一を秀吉に任せ、自分は世界の王になるという野望を抱く。信長は、国外進出用の船を作らせるために伊勢・志摩の領主、九鬼を捜すことと、外国へ潜入させる山賊を捜すことを目標に動き出した。途中、小六とマサユキを仲間に加え、盗賊の頭領・山田長康を倒す。そして長康に外国潜入を命じて、九鬼に会いにいくが……。



➡伊賀の村にこんな地下が?さっそく探索しようぜ!!

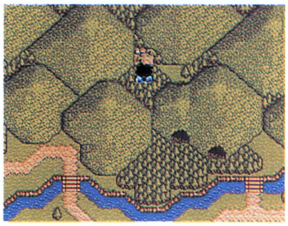


➡剣の名手、柳生石舟斉に会ってしまった。いざ、勝負!!

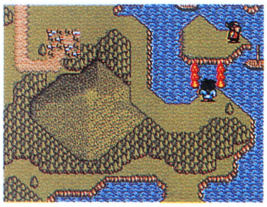




⬅自分を怨んでいる霊を成仏させるとは……。不思議だ。



⬅長い洞窟を抜けてみると、村らしきものが現われる。



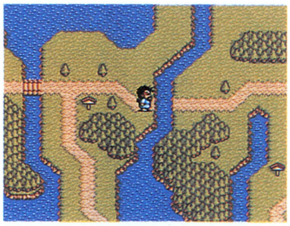
➡やっと九鬼に会うことができた。しかし、信長の旅は始まったばかりなのだ。

第二章

天地夢ノ助と名を変えた信長は、秀吉の軍師として戦に参加する。長浜城を落とし、柴田勝家を北庄城に敗走させたものの、川の氾濫で一時秀吉たちは足止めを食う。しかし、橋をかけることでようやく北庄城攻めが開始された。信長は秀吉、官兵衛と合流し、勝家討伐に向かうのだが……。



➡信長が軍師で加わったので、強さ倍増、元気100倍。



⬅おっと、橋が落ちている。回り道をするしかないかな。



➡勝家との決戦は近い。レベルを十分にあげておこう。





⬅やっと勝家との対決だぜ!かなり手ごわいぞ。

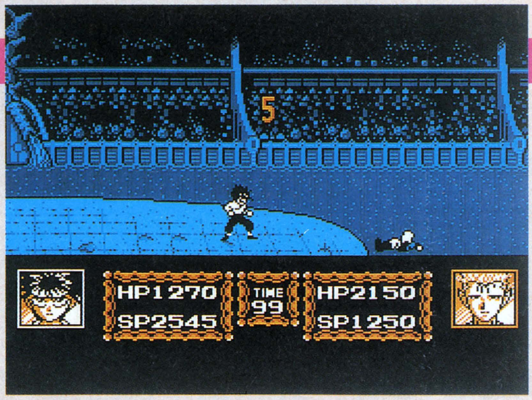


全国統一はまだ遠し

柴田勝家を倒した秀吉は、いよいよ天下を取るために動き出し、黒田官兵衛も再び信長暗殺を思案していた。そうと知らない信長は着々と大艦隊の準備を進め、そのいっぽうで魔（信長を憎む集団）も行動を起こし始めていた。



⬅そろそろ敵も強くなってきたので武装強化をしよう。



玄海の若いころが好き♡

幽☆遊☆白書
爆闘暗黒武術会

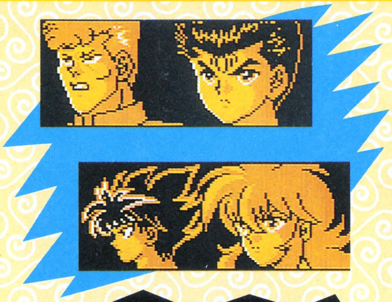
雑誌やテレビアニメで大人気の『幽☆遊☆白書』が、データック専用ソフトとなってファミコンに登場だ。バーコードを使っての大迫力バトルは必見だぞ。

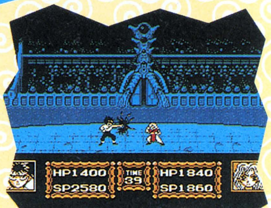
FC ファミコン	アクション	データック専用カートリッジ
	バンダイ　発売中　2800円	2メガ



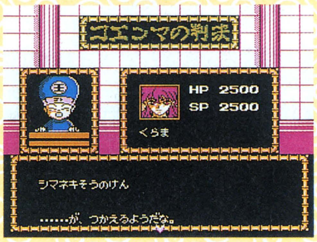
幽助がついに出現

この『幽☆遊☆白書』は、いま流行りの格闘ゲームだ。このゲームはデータック専用ソフトで、バーコード入力により登録されるキャラクターたちを操り、対戦相手と戦いをくり広げるのだ。ゲームの舞台は、原作にも登場した暗黒武術会となっている。暗黒武術会とは、闇の力を使い富を築いた実業家たちが、それぞれ5人の魔性のメンバーを集め、バトルをくり広げる至上最悪の格闘技だ。幽助たちはその武術会になかば強引に出場させられてしまったのだ。





➡キャラクターがちょっと小さめだがよく動くぞ。



⬆バーコードによってさまざまなキャラクターが出てくるので、たのしさ2倍!!



コエンマ大活躍

原作でおなじみのコエンマは、プレーヤーの手持ちのバーコードがどのキャラクターになるかを鑑定してくれる。これでどのバーコードを使うか迷っていた人も安心だ。なかには、アイテム用のバーコードもあり、キャラクターのパワーアップが可能。



⬅おなじみのキャラクターがたくさん登場するぞ。



戦いの日々

ストーリーモードは5人ひと組での団体戦となっていて、ひとりずつ選手を出して戦っていくのだ。が、このモードでは、使えるキャラクターと使えないキャラクターがいるので注意しなければダメだぞ。また、キャラクターのなかには、必殺技を持つものもいるので、おおいに活用しよう。がんばって暗黒武術会に優勝するのだ。



⬅対戦まえには、相手チームのグラフィックが見られるのだ。

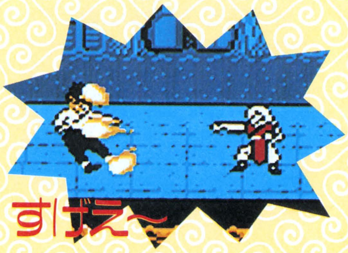


➡相手のステータスを参考にして使うキャラクターを決めろ。

⬇玄海はなかなか強い必殺技を持っているので、有利な試合展開が期待できるぞ。



⬆飛影の必殺技はかっくいいぜ!! 技の出しかたは簡単なコマンド入力でいいぞ。



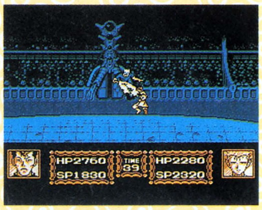


VSモードもあるよ

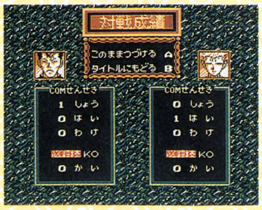
VSモードは、プレーヤーどうしの対戦、コンピューターとの対戦、コンピューターどうしの対戦、の3つがある。人間どうしもいいけど、コンピューターどうしの戦いをみて研究するのもいいかもね。



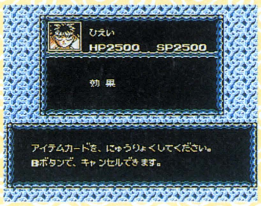
⬅対戦では3つのモードがある。対戦しまくろう。



➡友だちと集まっての対戦プレーは熱いぜ!!



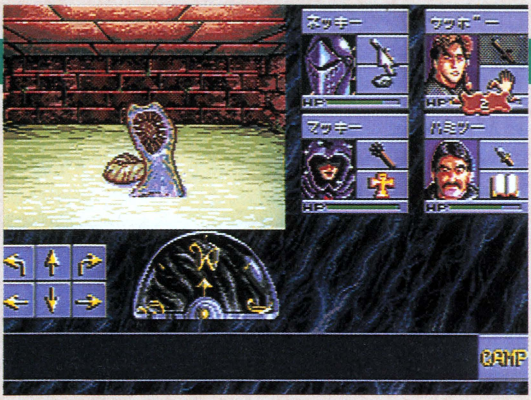
➡試合後には対戦表が表示される。みんなで競え。



⬅キャラクター入力後はアイテムカードの入力だ。



⬅アイテムキャラクターが登場しパワーアップだ。



にらまれたらスゴク怖〜い

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

パソコン版で大人気の3DタイプRPG、『アイ オブ ザ ビホルダー』がついにメガ-CDに移植されたぞ!! これを買えば、きみもダンジョンにハマル、ハマル。

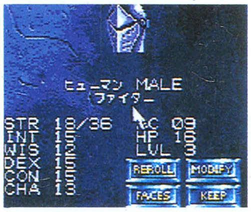
MD メガドライブ	RPG	CD-ROM
	ポニーキャニオン　11月26日　7800円	

まずはキャラクターを作ろう

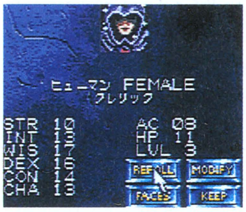
このゲームで特徴的なのが、キャラクターメイキング。ふつうのRPGだとキャラクターの名前を決めて終わり、という感じのものが多いけど、『アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ』(右の欄参照)の流れを組むこのゲームでは性別、種族、職業、属性の4つを決めることができるのだ。とくに種族、職業、属性の3つは重要な要素となってくる。選ぶ種族によっては適さない職業もあるし、また選ぶ職業によっては選べる属性が限られてしまう(たとえば、レンジャーという職業は善以外に属することができない)。ほかにも、能力値をエディットできるなど、細かい設定も可能なのだ。



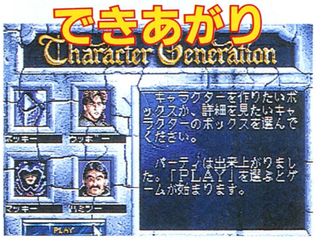
⬅こんな感じでキャラクターの顔を決めることができるぞ。かっこいいのを選べ。



➡キャラクターを作るときって、なんか緊張しちゃうよね。親心ってもんかな？



⬅能力値はランダムで決めることも、エディットすることもできるぞ。



⬆というワケで、4人の生死をともにするべく仲間ができあがったのだ。どんなときでも仲間っていいもんだよなァ。

AD&Dって？



⬅もちろんこのゲームも影響(?)を受けてる。

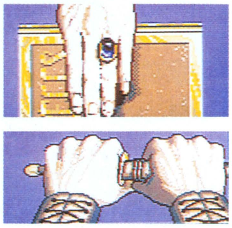
『アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ』(以下『AD&D』)とは、すべてのRPGの基本になっている存在なのだ。もともと、『AD&D』はテーブルトークRPGというサイコロを使いながらプレーするもので、多くのマニアたちに熱狂的な支持を得ていたもの。そして、RPGの基本となるHP、MP、経験値を始めとしたパラメーターはこのゲームによって確立されたといっても過言ではない。使われているアイテム類や世界観などでも『AD&D』は大きな影響を与えてるのだ。

ダンジョンに潜む悪を探るのだ

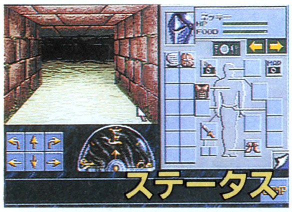
ウォーターディープの地下から悪の兆しが見え始めていた。領主のパラディンソンは冒険者たちを雇い、その原因を探らせようとする。その報酬は地下で発見したものをすべて入手できる権利。そんなわけで、地下にもぐり込んだのが、プレーヤーの率いるパーティーだ。地下12階まであるダンジョンで敵を倒し、謎を突き止めろ!!



⬅王様から任務をいいわたされるのだ。ダンジョン内のものを何でももらっていいらしいぞ!!



➡それぞれの武器を手に旅立つのだ。冒険者たちが得ることのできるものは栄光か、財産か、それとも……。



⬅どこに何を装備しているのかがひと目でわかるぞ。



➡敵が近くにいなければ、キャンプで体力回復も可能。



⬆地面の茶色のところに何かを置かないとドアが空かないのだ。ナイフでも置け。



⬆この階の高価な宝物はいただいちゃうぜ。金を貯めて何を買おうかな……。



⬆ダンジョンのなかでいきなり敵と出会うと、○メガショ〜ックと叫んじゃうね。

無念……



⬆無惨にも死んでしまったのだ。あ〜っ、敵は強いし、ダンジョンは暗いし、ちょっと現実逃避したい気分になったりして。



猿島へゴー

モンキーアイランド

ジョークたっぷりの会話シーンや、ユニークな謎の解きかたなど、いたるところにギャグが満載のアドベンチャーゲーム。笑いに飢えている人はどうぞ。

MD メガドライブ	アドベンチャー	CD-ROM
	ビクターエンタテインメント　発売中　8800円	

ギャグ満載の爆笑アドベンチャー

『モンキーアイランド』は、冒険小説『宝島』をもとにしたアドベンチャーゲーム。だけど、全体的にコミカルなストーリーに仕上げられているので、小説の『宝島』とは違った楽しさが味わえるぞ。会話や謎のいたるところに、吹き出してしまうようなギャグが満載なのだ。



⬆コマンドはこのように見やすく並んでいるぞ。マウス対応だからラクチンだぞ。

斬新な会話システム

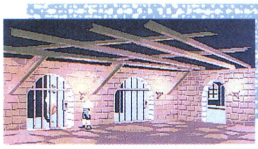


⬆自分の話す内容が選べるのだ。しかも、ゲームが進むにつれて、選べる会話の内容もだんだん増えてくるから驚きだ。



⬆重要な人物の会話シーンはアップになるぞ。表情や口の動きまで見えるのだ。

ユニークな謎がいっぱい



⬆口臭がキツくて、会話が不可能なのだ。



⬆どうしたら橋を通してくれるのだろう。



⬆うるさい犬がいて、家に入れないぞ。

STORY

海賊になりたいと夢見る、ガイブラシ・スリープウッドという名前の少年がいた。ある日、彼は夢をかなえるためにカリブ海へと旅立った。そして、ようやくメイレー島という小さな島にたどり着いたのだ。彼はこの島を始め、いろいろな島で数々の出来事に遭遇して、学び、成長していく。はたして彼は海賊になれるのだろうか……？

メイレー島で何が待ち受けているのか？



海賊になるため、3つの試練を克服せよ

スリープウッドの夢は、立派な海賊(？)になること。彼はこの夢をかなえるために、カリブ海に浮かぶ多くの島々の数に劣らないくらいの出来事に遭遇するのだ。ここでは、そのなかでも序盤のメイレー島での3つの試練にまつわる出来事をちょっとだけ紹介するぞ。



⬆メイレー島の全体図だ。行きたいところをクリックすればすぐに行けるぞ。また、町の人がどこにいるかも表示される。

スカム・バーへ行く



⬆見張りの老人に言われたとおりに酒場にきた。海賊たちに話しかけてみよう。

海賊の親分に会う



⬆店の奥の部屋に海賊たちの親分がいた。彼らの話によると、海賊になるためには3つの試練を克服しなければダメらしい。

町の人から情報を得る



⬆町ではいろいろな人が情報を提供してくれる。どこまで本当の話なのだろう？

ポイント1◐調理場

最初の難関がココ。ここにあるナベは、あとで必要になるので必ず取ろう。ほかに取れるものは……。



⬆取れるものは、全部で3つある。

ポイント2◐サーカス

ここにある大砲に入って飛べば、お金をくれるぞ。しかし、安全のためにヘルメットが必要らしい。

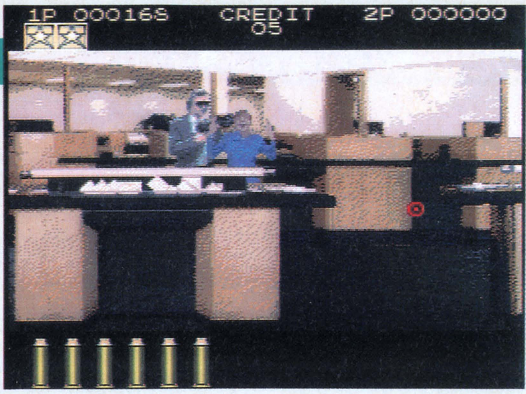


⬆ヘルメットの代わりは何かな。



⬆海賊との戦闘シーンもあるぞ。

本当の冒険はこれからだぞ



光線銃でバキュ〜ン

リーサルエンフォーサーズ

『リーサルエンフォーサーズ』がメガドライブで遊べるなんて感激だね。しかも、光線銃付きだっていうから超驚きだ。これはもう買うしかないでしょ。

MD メガドライブ	シューティング	CD-ROM
	コナミ　10月29日発売　9800円(光線銃付き)	

悪党どもに死刑執行せよ

アーケードで大人気のガンシューティングゲーム、『リーサルエンフォーサーズ』。アーケードでは、リアルで迫力のある撮り込み画像に驚かされたけど、このメガ-CD版も負けず劣らずの迫力だぞ。

撃っていいのは犯罪者(銃を持っているヤツなど)だけで、一般市民に発砲してはいけないのだ。どちらともいきなり現われるから注意が必要だぞ。一般市民を撃ち殺した日にゃあ、キミが犯罪者だぞ。



⬆撮り込み画像だから迫力満点なのだ。でも、見とれていると撃たれるので注意。

ふたり同時プレーも可能だ!!

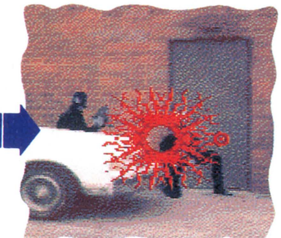


⬅ふたりで協力して、悪党どもをやっつけよう。ゴー!!

コイツらを撃て!!



⬆武器を持っているヤツらがターゲット。武器を隠し持っている敵もいるので注意。

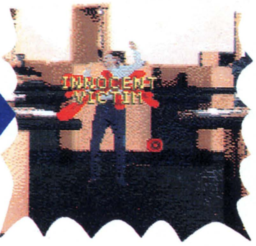


⬅一瞬のうちに犯罪者か一般市民かを見分けないと撃たれるぞ。

一般市民はダメ



⬆一般市民は比較的明かるい色の服を着ているので見分けやすいぞ。絶対撃つな。



⬅一般市民を撃つと、ステージクリアー後にライフが減るのだ。

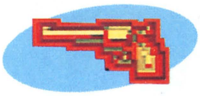
強くて多いのが吉

犯罪者を倒すと、マグナムやマシンガンなどの銃が出現することがある。これらの銃は、弾数が多いものや、威力がデカいものなどいろいろあるぞ。どれも自分の銃より高性能なので、必ず取ろう。でも、取った銃はダメージを受けると使用できなくなるので注意!!

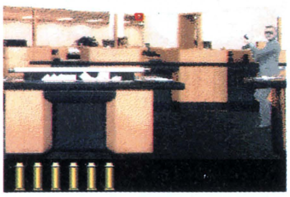
銃を拾ってパワーアップ



⬆強力な銃は、敵を倒さなくてもそこらへんに落ちていることもあるぞ。取れ。



マグナム



⬅貫通力のある弾を撃てるぞ。弾倉は6発だ。



アサルトライフル



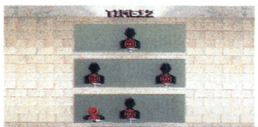
⬅3連射でき、しかも弾倉は12発。重宝するぞ。

山さん!! 事件だ!!

キミは拳銃を片手に悪党に立ち向かうのだが、ステージによって銀行強盗やハイジャックを阻止するなどの目的があるぞ。敵の種類も覆面をかぶったヤツや、ニューヨークのマフィア風のヤツ、ナイフを投げてくる中国人などさまざまだ。各ステージの終わりには、おそろしくカタいボスも出るぞ。撃ちまくって倒せ。健闘を祈る。



⬆武装したテロリストの手から旅客機を守るのだ。手榴弾を投げてくるので注意。



⬅的を撃つだけの練習ステージもあるぞ。

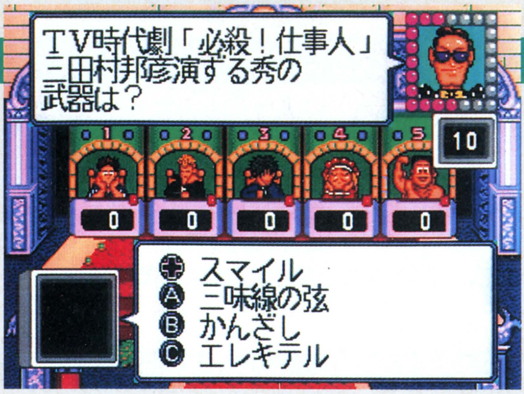


➡中華街での銃撃戦だ。窓からも敵が!!

ボスと対決!!



◀



テレビ番組の感覚で遊んじゃおう

パーティークイズ MEGAQ

最大5人まで遊べるクイズゲームが登場だ。その名も『パーティークイズ MEGAQ』。すべて4択なのだが、いろんなクイズがギッシリだよ。

MD メガドライブ	クイズ	カートリッジ
	セガ　11月5日発売　6800円	8メガ

指を鍛えるのではなく、頭を鍛えるべし

『パーティークイズ MEGAQ』には、クイズの種類を選ぶことができる、〝えらんで！ MEGAQ〟とテレビ番組感覚で問題が進む、〝TVだ！ MEGAQ〟の2種類のモードがあるぞ。いろんな問題があって困るが、どちらのモードも解答は4択で行なわれるから助かるよね。



⬆〝えらんで！ MEGAQ〟で、クイズに慣れたら〝TVだ！ MEGAQ〟に挑戦だ。

みんなでワイワイ遊ぼう

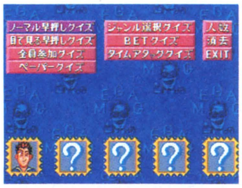
ひとりで落ち着いてコンピューターと勝負するのもおもしろいが、やっぱりクイズゲームは、友だちどうしで集まって、ワイワイ遊ぶときのほうが闘争心が沸いて燃えるし、勝敗の駆け引きがあるから、よりおもしろいよね。この『パーティークイズMEGAQ』は、セガタップを接続することによって、最大5人まで同時に遊ぶことができるのだ。これはうれしいことだよね。



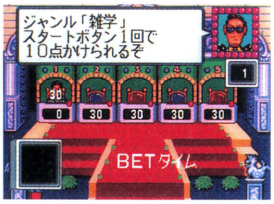
⬆多人数で遊ぼう。3人寄れば文殊の知恵だね。

えらんで！ MEGAQだよ

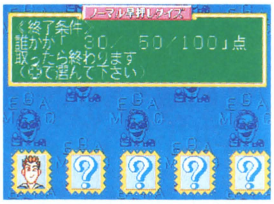
えらんで！ MEGAQは、たくさんのクイズのなかから好きな問題を選ぶことができるモードなのだ。〝TVだ！ MEGAQ〟に出題される問題はもちろん選べるぞ。しかも、コンピューターは参加できないし、クイズの解説もしてくれる。まあ、練習や始めて遊ぶ人にもってこいのモードといえるね。



⬆クイズは7種類も選択することができるぞ。



⬆ひとりで遊ぶのは寂しいが、なにごとにもルールを知らなくちゃね。



⬆このモードのみ、クイズを始めるまえに終了条件を選べるぞ。

TVだ！ MEGAQに挑戦

この〝TVだ！ MEGAQ〟はコンピューターも参加するので、実戦モードといえる。クイズの種類は、問題の文字が見にくくなっている目で見る早押しクイズや、正解と得点は最後にまとめて加算されるペーパークイズ、全員参加クイズやジャンル選択クイズなどもあるぞ。そして、最後にトップの得点の人だけが、タイムアタッククイズに挑戦することができるのだ。

目で見る早押しクイズ



⬆問題の文字が裏返しなので読みづらい。



⬆こっちは、答えを見て山勘勝負だ

ペーパークイズ



⬆このクイズは早押しではないぞ。



⬆最後にまとめて得点が加算されるぞ

全員参加クイズ



⬆このモードは、相手よりも早く正解するほど得点が高くなっていくぞ。

ジャンル選択クイズ



⬆文字どおり、問題のジャンルを選べるモード。毎回違ったジャンルが出てくる

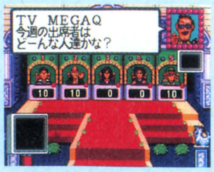
タイムアタッククイズ



⬆優勝者だけが挑戦することができるモードだぞ。

これはテレビ番組みたいだね

クイズゲームと言えば、スゴロクみたいな感じで、止まった場所でクイズをするって印象が強いけど、このゲームは、テレビのクイズ番組のようにゲームが展開していくのだ。たとえば、解答者の紹介があったり、クイズとクイズのあいだにコマーシャルが入っていたりするわけだ。



⬆テレビ番組らしくオープニングクイズが終わったら解答者の紹介をするのだ。



⬆番組の途中で、リセットをしちゃうと、ちゃんと司会者が謝ってくれるのだ。



力と魔法のことね(直訳)
Might & Magic III

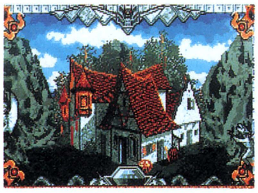
この『Might & Magic III』は、主人公自身の視線で物語を進める3DタイプのRPGだ。キミは6人の戦士たちを操り、数々の難関へ挑戦するのだ。

PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM²
	ハドソン　10月29日発売　6800円	

6人で旅立つのだ!

キミはまず最初に、6人のキャラクターの性別や職業、能力値などを決めなくてはならない。性別や職業は顔を選択することによって決定し、能力値はサイコロを振って出た目によって決定するぞ。あらかじめ用意されているキャラクターもいるけど、そいつらは超弱っち一のだよ、これが。

最初の街ファウンテンヘッド



⬅この街から、物語が始まるのだ!



➡まず最初に、これからいっしょに旅する仲間を選択しよう。

➡それぞれ男女別に、いろいろなタイプのヤツらがいるのだ。

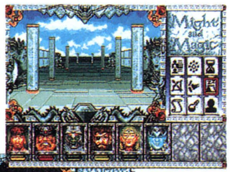
キミの使命は…

コーラックの記録　ファウンテンヘッド
ネズミの君主はファウンテンヘッドの守護者モルフォスを捕らえると、緑色の泥の亡者とネズミたちに町中を走りまわらせた。
泥の呪いを解くためにはモルフェスを自由にしてやらねばならない。
現在のクエスト
ファウンテンヘッドの守護者モルフェスを魔法の独房から自由にしてやれ。

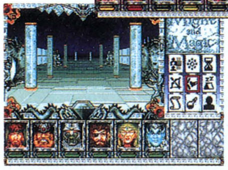
⬆その時点ごとに、コーラックの記録が毎回キミのすべきことを教えてくれるのだ。

すべてがリアルタイムなのだ

このゲームでは、実際の世界と同様に時間の経過というものがある。何もしないでただ歩きまわっているだけでも、時間は経過しているのだ。そして、街のなかには夜になると閉まったり、または、夜にしか開いていない店などもあるぞ。もちろん敵との戦闘も、リアルタイムで行なうのだ。

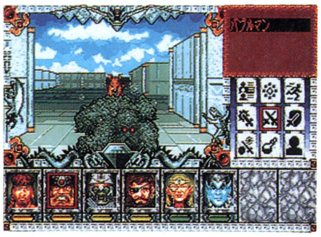


➡このゲームでは、時間がリアルタイムで流れていくのだ。



⬅ノロノロやっていると、すぐに夜になっちゃうのである。

リアルタイムの戦闘がイカス



⬆戦闘もリアルタイムだぞ。しかも、敵との距離も戦闘に関わってくるのだ。

もしやられちゃうと

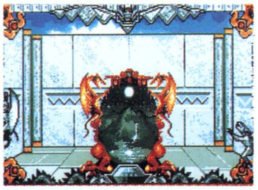


⬆味方のパーティーが敵に全滅させられると、みんな怪物に食べられちゃうのだ。

文字も使っちゃうぞ

このゲームには、ところどころに文字で言葉を入力することがある。街と街のあいだを結んでいる転送装置を使用するときは、行きたい街の名前を入力する、といったカンジだ。また、なかにはイベントとしてクイズになっているものもあったりする。人名や地名などはなるべく覚えておこう。

転送装置もある!



⬅街の名前を入力すると、その街までワープできる。

文字で入力せよ!



⬅文字を選択して、ひとつの文を作るのだ。



⬅スペルをまちがっちゃったりすると、当然ダメ。

傭兵もやとえるよ!

基本的には6人パーティーで進んでいくのだが、ふたりまでなら傭兵を雇うことができる。傭兵は各街ごとの宿屋にふたりずついて、どちらか一方、または両方を雇うことができるのだ。傭兵は賃金が高いほど持っている能力も高いが、弱い(安い)傭兵を強く育て上げるということもできるぞ。

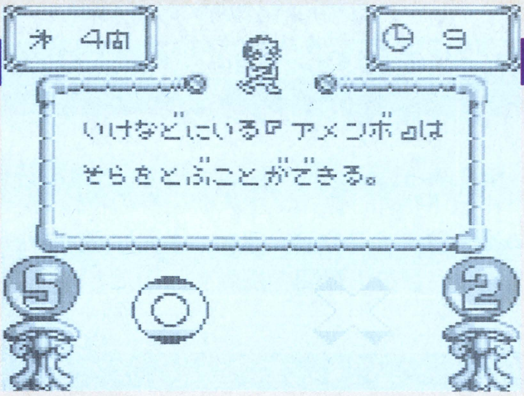


⬆パーティーは傭兵をふたりまで雇うことができる。傭兵は宿屋で選んだり、雇ったりすることができるのだ。また、解雇も宿屋で行なえるぞ。

強いぞ庸兵!



⬆ゲーム序盤では仲間たちはあまり強くないので、ちょっと無理してでも雇ったほうがいいかも。多少お金がかかるけど、コイツらはすごく役に立つからね。



真のクイズ王は誰だ

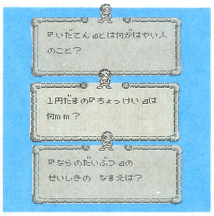
アメリカ横断ウルトラクイズPART4

人気クイズゲーム、『アメリカ横断ウルトラクイズ』も、シリーズを重ねること第4弾。さらにパワーアップした難問奇問に、勇気を出して立ち向かえ!!

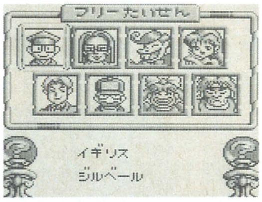
GB ゲームボーイ	クイズ	カートリッジ
	トミー　10月29日発売　3980円[込]	2メガ

クイズの嵐

このゲームには、モードがふたつ用意されているぞ。ひとつめは、テレビと同じくニューヨークを目指して戦っていく〝ウルトラクイズ本選モード〟。ここでは全10ステージを制覇して優勝するのが目的だ。ふたつめは、世界の強豪と早押しで対戦する〝フリー対戦モード〟。1対1のアツイ戦いが楽しめるぞ。ちなみに、どちらのモードにも難易度設定がついているので、自分のレベルにあわせて遊んでね。



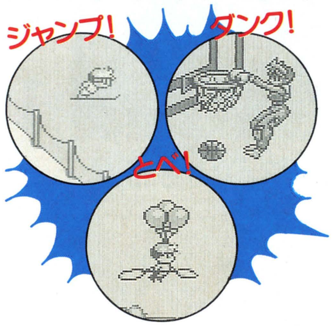
⬅これは問題のほんの一例。番組で実際に使われた問題も含まれているぞ。

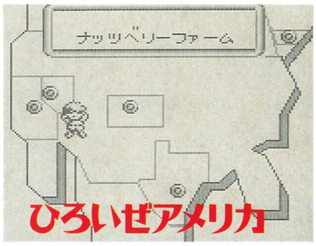


➡対戦モードの面々。どいつもひとクセありそう。

体力も必要だぜ

アメリカを横断する道中では、クイズだけでなく、さまざまなアクションもこなさなければならないのだ。もし、ここで時間切れや連続でミスをすると、クイズにも答えられず失格となってしまうぞ。



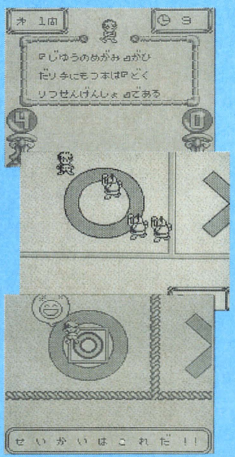


⬆ステージの合間には、アメリカ全土のマップが表示される。う～ん燃えるぜ。

国外脱出までの4ステージを紹介

ステージ1 ゲームドーム

最初の関門は、クイズフリークたちの集う、ゲームドームだ。ここでは○×形式のクイズが出題され、4問正解でクリアー、3問不正解で失格だ。出だしでつまずくなよ。



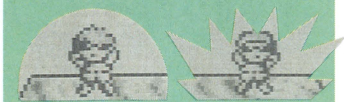
⬅1問目は自由の女神の問題だぞ。

⬅ライバルにぶつかるなよ。

⬅みごと正解した。この調子で進め。

ステージ2 成田空港

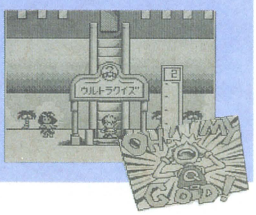
運のみが試されるジャンケンだ。先に3勝すれば勝ち抜けだぞ。



⬆たかがジャンケンと侮ってはいけない。しかし派手なリアクションだなあ。

ステージ3 機内クイズ

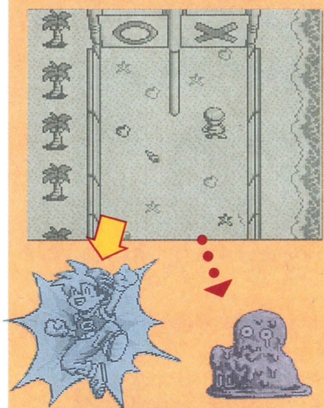
ここでは知力が問われる。難問奇問が20問出題され、15問以上正解するとクリアー。難度が高いので、苦戦するかもしれないぞ。



➡ゲートの下で結果を待つ。ドキドキ。

ステージ4 グアム

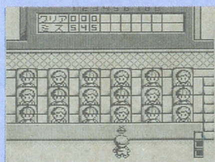
やっと国外の土を踏んだキミだが、喜ぶヒマもなくどろんこクイズに突入。○×形式のクイズを、6問中4問正解すれば勝ち抜けだ。さあ、思いきって飛び込め!!



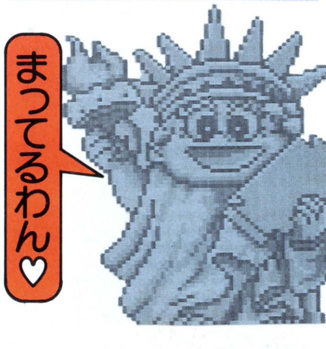
⬆やっぱりどろんこはイヤだ。けど、ちょっとうらやましい気も……。

罰ゲーム

失格したら待っているのが罰ゲームだ。ワニ退治やポップコーン売りなどがあり、いい成績を残せば本選に復帰できるぞ。



⬅すばやく正確にポップコーンを売りさばけ。




SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
鉄の軋み、たなびく硝煙。
装甲騎兵
ボトムズ
ザ・バトリングロード
10月29日㈮発売
9,800円(希望小売価格・税別)
DSPチップ搭載のリアル3Dバトルシューティング
フィールドバトルでは、遠近感をリアルに表現した地面の上を自由に移動し、敵と戦う。ステージをクリアすることで武装も変化していくのだ!!
高速移動バトルではレーシングゲーム感覚でのバトルが展開。最後には手強いボスキャラが待ちかまえているぞ!!
2P対戦の「VSバトル」では「デスマッチ」「バトルロイヤル」「パネルマッチ」の3種のゲームが楽しめる!!
―あそびは文化
タカラ
青戸本店/〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
銀座本社/〒104 東京都中央区銀座6-14-2
©サンライズ スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
U.N.SPACY
VF
容量8M
価格
¥8,800
(税別)

CG：スタジオ・デュース

SCRAMBLE

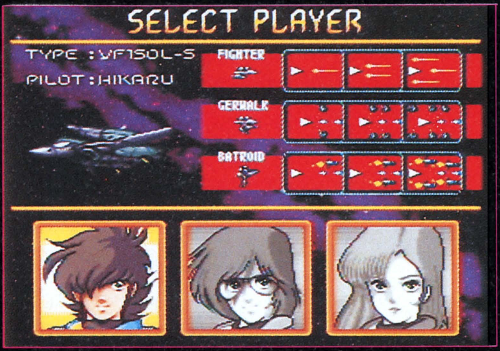
スーパーファミコン用ゲームソフト

超時空要塞マクロス MACROSS 〔スクランブルバルキリー〕

10月29日発売

NEWオリジナルバルキリー完成。

最強のサイドスクロールシューティングで発進!!



あのマクロスがSFC最強のシューティングゲームとなって復活した。きみが搭乗するNEWバルキリーはマクシミリアン機、いやミリア機、それとも一条機か？迫力のサイドビュー画面にバルキリーがファイター、ガウォーク、バトロイドの3形態に変形。さらにパワーアップや多彩な攻撃パターンを組み合せて激しいバトルを展開する全7ステージ。そして、秘密兵器ミンメイキャノンとは？

「準備よし、スクランブルバルキリー発進!!」





※画面は開発中のものです。



イラスト／美樹本晴彦

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンプレストグループのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ！

バンプレストグループテレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祝祭日を除く)

株式会社 ザムス ZAMUSE
※ザムスはバンプレストグループの一社です。



■茶畑には時間がない!! こんなときにはやっぱり源さんが頼りだよね。


いないなあ
源さん…
どこいっちゃったんだろう？
キョロ
キョロ
……
おわっ！
ドキッ
たっとと…！
あたふた
ホストハウス
Boys
ゴスッ


どん
……
GAME
あたしよ！忘れたの!?
…は？
すっ…すみません
…久しぶりね

●前号まで●大手ゲームメーカーの城東に依頼された『トロルクエストII』は、宮尾ガバチョという有名ゲームメーカーを迎えて始動し始めた。いっぽう、アマゾン・プロダクツの自社企画の『ドラゴン・ドライブ』は、企画段階で頓挫したまま。しびれを切らした天野社長は、桃子に、今後の計画をはっきりさせるよう言い渡したのだった……。





●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのハリキリ社員。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ!!

●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。会長の命令でゲームを作っているが、悪戦苦闘している。

●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。茶畑の憧れのマドンナだ。いろいろ悩めるお年ごろ!?




●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの企画部長。茶畑にほのかな想いを寄せているが、なかなか届かず……。


●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?


●白馬源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見、鮫島の良きアドバイザーになっている。


わたし
私がですかあ？
だって…
そんな…
もちろん
ヌードなんかじゃ
なくていいんだが
え？
あ…
なーんだ！
なーんだって…
えッ!?
なに
何？
ゴホ
ゴホ…
クス!
でも…
わたし
なぜ私なんかを？

■桃子が筆川に出した条件とは!? 宮岡・岡崎両先生にお便りを!!



次号(10月29日発売)につづく



Simulation Fiction 仮想科学小説

読切ショート・ショート『1999年のゲーム・キッズ』#30
by 渡辺浩式

JACK IN THE ROBOT 夢のまた夢

アドバンスド（進化型）ロボット★ 1種類の動きしかできない第1世代の産業用ロボットに対して、多様な動きに対応できる第2世代のロボットをこう呼ぶ。骨格構造は人体にかなり近く、人間がデータスーツから入力した"手本"をそのまま、正確にトレースして動く。人間の動きを、人間の入っていけない危険地域（原子炉内部や宇宙など）や極小世界（人体の血管内部など）に伝達する役割もある。

見渡すかぎり灰色の岩、岩、岩。

荒涼としたその風景のなかで、僕はひとりぼっちで働いていた。

両腕をギシギシ鳴らしながら、重いドリルを岩に突き刺して打ち壊していく。裂け、割れ、粉々になっていく岩。その激しい振動で視界がぶれる。しかし、その音はあまり伝わってこない。空気がきわめて薄いからだ。

岩のかけらがうずたかく積もっていく。このなかに、ダイヤなどの稀少鉱石がわずかに混ざっていることがある。それを選別して集めるのが僕の仕事だ。

僕の担当はこの広い岩盤のすべて。それをたったひとりで掘り返し、調べなくてはならない。気が遠くなるような作業だった。

ギシ・ギシ・ギシ……。不意に腕が、不気味な音を立ててきしんだ。ドリルも動かなくなった。ふと気づくと、僕の体は不自然な姿勢のまま硬直していた。

金縛りにあったように、動かそうとしても体が動かないのだ。

自分の腹部から噴き出す白煙を見て、僕はやっと気づいた。過酷な条件で働きすぎて、僕はとうとう壊れてしまったのだ。

やがて僕は岩屑に倒れ込んだ。ここで誰にも知られずに朽ち果てていくのだろうか。

だが数時間後、僕の視界に小さな明かりが入ってきた。そしてそれはだんだん大きくなっていった。

助けが来たのだ。

それは、ロボットだった。下半身はキャタピラー、上半身の鉄骨には、電線やマイクロチップやモーターがむき出しになっていた。

頭の表面から突き出した２本のビデオカメラ、すなわち奴の"目"と視線があったとき、はじめて僕は気づいた。

奴は僕にそっくりだ。いや、まったく同じだ。

だと、すると、奴は、助けではない？　僕の、スペア……？

そのとおりだった。奴のビーム砲、その銃口は僕を狙っていた。

自分の体内から、銀色の破片が四方へと散った。真っ白の世界！

◆

そのまばゆさに、僕はしばらく目がくらんでいた。

自分の頭を覆っていたゴーグルをそっと取りはずした。

周囲に、いままで見ていたものとはまったく違う風景が広がった。

僕はマシンと計器に取り囲まれていた。ここは巨大宇宙ステーションの内部の、作業ブースだ。周囲には、僕と同じようにデータスーツで体を、ゴーグルで頭を覆った作業員たちが、パントマイムのような奇妙な動作を続けている。

ロボットの両目についたカメラの映像を、彼らはゴーグルを通して自分の視覚として見ている。そして彼らの動いたそのとおりに、ロボットたちは動くことになる。

つまり僕たちは、ここに居ながらにして、火星の表面のどこかにいるロボットに成りきって作業しているのだ。

この宇宙ステーションは火星の静止軌道上に位置している。火星の環境は人間の労働にはあまりにも過酷だが、この遠隔操作ロボットによって、鉱物資源の掘削が可能になったのだ。

＜あなたの操作していたロボットは故障のため廃棄処分されました。重力波周波数を009399に切り替えてスペアのロボットに再ジャック・インしてください＞

スクリーンにはそう表示されていた。けれども、僕はなんとなく仕事を続ける気がしなかった。

感情移入しきっていたロボットが処分されてしまうと、誰もがしばらくのあいだふぬけになってしまったような感覚を味わう。自分が死んでしまったような錯覚だ。

僕はデータスーツを脱ぎ、作業ブースを出た。運搬車用の通路をとおって、休憩ロビーに向かう。

気晴らしをしよう。ロビーにたむろしている女性クルーでもからかってみようかな。

自分でいうのもなんだが、けっこうモテるほうなのだ。メタリック・シルバーの壁に、さっそうと歩く自分の姿が写る。すらりと伸びた長身。彫りの深い顔。よく手入れされたブロンド・ヘア。

自分の姿にほれぼれと見とれながら歩いていた僕は、音もなく角を曲がってきた運搬車に気がつかなかった。

ビー!!　警報音。そして。ガ・ガガガー。僕はその金属の車輪に、足もとから巻き込まれた。

ようやく上半身を起こした僕は、自分の下半身がずっと離れたところで、運搬車の車輪にぐちゃぐちゃに絡みついている光景を見た。

思わず自分の下腹に目をやった。そこからいく筋もの電線やファイバーがはみ出し、ショートしてバチバチと火花を飛ばしていた。

焦げ臭い匂いを一瞬、感じた。そして、テレビを消すように視界がプシュン、と、消えた。

◆

僕は我に返った。「クソッ」ゴーグルをはずして床に投げ捨てる。暗い、じめじめした部屋のなか。

はるか宇宙のかなたの僕の分身は、いま、死んだ。

保険がきくとはいえ、その損害額は途方もないものだろう。いや金の問題よりも、この僕の正体がロボットだということを、宇宙ステーションのみんなに知られてしまったことが残念でたまらない。

僕はかつて、自分の醜い容姿に悩み抜いていた。自殺を考えたこともあった。しかし、人間そっくりの遠隔操作ロボットの出現で、僕の悩みは解決したのだ。

僕はとびきりハンサムなロボットを買って、自分の部屋に籠ったままそいつを操作して生きることにしたのだ。僕は生まれ変わったのだった。

新しいロボットを買ってよみがえっても、もういままでのようにはモテないだろうなあ。

CG 佐和健司

■いきなりSFマンガがスタートだ!




ヨシ デハ
スグ征服シヨウ!!
オーッ
待チナサレ!!
グイッ
カツン
ここは信州一
シイタケ栽培で名高い
図虚毛村
コレハ……
長老サマ
早マッテハ
イカン!!
ブオン
ヨイカ…広イ宇宙ニハ
高等人類ガワレワレダケトハ
限ラン！ マズハ充分ニ
調査シテワレワレ以上ノ人類ガ
イナイカドウカ確カメルノダ
ウウ…
イカニモ…
胞子
ふうむ
おじいちゃー
んもー!!
シイタケの事になると
夢中なんだから！
お弁当
持って
きたわよ！
バッ
スマンのオ
ユキ子…
ふおふおふお
今年の出来は
どうかしら？
それが
今ひとつでなァ
………
ちゃーんと
育ってるじゃない
コン
こういうのは
大味なんじゃよ
栄養はじゅうぶん
なんじゃが
なァ
パッ


しゃんしゃん手拍子
あしびょ〜しぇ〜
た〜〜いこ
たたりて
シュパパパ
フエふいてェ〜
いや
食欲の秋だねェ!!
いただきま〜す
モグモグこのキノコ
うまいよ国領さん!!
キノコ狩りは
ほどほどにして
早く帰って原稿描いて
下さいっス
グツグツ
ちょいと!!
アンタたち!!
ここはおじいちゃの山だから
無許可のキノコ狩りは禁止よ!!
それに毒キノコだったらどうするの?
ヘラヘラ
ヘラヘラ
ヘラ
ヲホホホ
ヘラヘラ
ヘラ
素人判断はアブナイわよ!!
なにヘラヘラ笑ってるのよ?
デハハハ
グヘヘヘ



■地球はどうなる？　キノコでトリップしてる場合じゃないぞ！

マンガの感想をファミ通のアレ（仮題）係まで

■う〜ん、メッキの巻物でタンスに……ちょっとまてー!!





■いまお気に入りのゲームは『トルネコの大冒険』のあべかよこ先生にお手紙を！

あて先⬇編集部ごくらくゲーム係

夢中にイマジネーション。

UNO™

11月発売予定



©1993 International Games, INC.
©1993 TOMY

ファンお待たせソフト新登場

3つのモードで面白さも3倍 本物より興奮しそうだね。

スピーディなゲーム展開、一瞬の逆転劇、するどい読み…熱くなるUNOの興奮を、そのままそっくりスーパーファミコンに移植。しかも、「ワイワイ」「パートナー」「すごろく」の3つのモードを揃えたから、いつもの仲間がいなくても、ひとりでプレイしても、やっぱり興奮するね。

スーパーファミコン用ソフト

8,500円（税別・予価）



SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。



さあ、今日はどのモードで熱くなろうか?



仲間とやるならワイワイモードできまりだね。



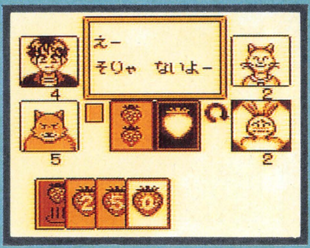
双六モードではアガリをめざして頑張ろう!!



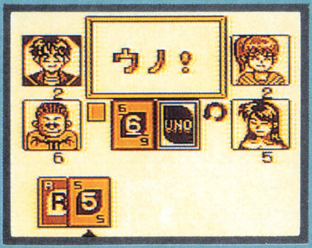
相手に不足なし、15人の個性たっぷりの対戦者。

UNOプラス「国取りモード」だから、やればやるほど興奮する。

日本地図上の8か国を奪い合うオリジナル「国取りモード」をドッキングしたから、本物では味わえないゲームボーイソフトならではの面白さ。こっそり、UNOをトレーニングするにも、おすすめのソフトです。



スモールUNOモードなら初心者でもだいじょうぶ。



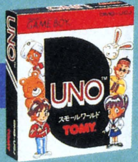
4人対戦プレイもOK! 旅先でも気軽にUNOが楽しめる!

Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。

4 対戦型 1人でも遊べます

ゲームボーイ用ソフト

3,980円（税込・予価）



8〜11月毎月100名様に当たります。

クイズにこたえて特製テレカを当てよう。

〈クイズ〉

今度スーパーファミコンとゲームボーイのソフトになった、人気No.1カードゲームは?

U ? O

〈応募方法〉 ※発送をもって発表にかえさせていただきます。
官製ハガキにクイズの?の答え[ローマ字]、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記の上、応募券を貼ってお送りください。
締切り 平成5年10月末日(消印有効)



〈見本〉

UNOテレカちょうだい 応募券 FT・255 10月

記入例

124-□□ 東京都葛飾区 立石7-9-10 (株)トミー 新規事業部 TVゲームUNO クイズ係	クイズの答え U?O 〒100 東京都千代田区 永田町2-14-2 富田太郎 10才 男 小学生 03-3693-1031

トミーのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます ◀このマークのお店でお求めください!

たのしい遊びのクリエイター

TOMY®

株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)



©1993 YANOMAN・©1993 JAM
ARETHA
ARETHA the SUPER FAMICOM
11月26日
アレサ第2世代が始まる…
新たなる巨悪、出現！一人の少女の命と、
伝説の彼方に消えたはずのアレサ王国を狙う!?
アレサ第2世代、今、新たな試練がキミを迎える！
エフライム
敵か味方か？冒険の鍵を握る謎の老人
セアラ
魔法を使う老婆、アリエルの育ての親
カイル
修行中の放浪の剣士、正義感が強い
レイラ
アリエルに瓜二つ、謎の美少女
アリエル
今回の主人公、指輪がもとで冒険の旅に
ドール
魔法使い、かつてアレサ王国を救った
ファング
アリエルの友達、人間の言葉を話す
CD絶賛発売中！
アレサ
〜魔法人形のレクイエム〜
GB版とSFC版をつなぐオリジナル・
ドラマ＋ヴォーカル曲のパワフルCD！
声優／高倉みなみ、
松井菜桜子、
水谷優子、三石琴乃、
子安武人、他
コロムビア・レコード
¥2,800
YANOMAN
ゲーム・エンタテイメント革命宣言
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10
予価9,800円（税別）
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
FIELD
DUNGEON
BATTLE
360度スクロールの迫力の戦闘が展開！
MAGIC
四方の敵をなぎ倒す必殺魔法も登場！
TALK
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
PUSH START BUTTON
CONFERENCE
ゲームに行きづまったら相談モード！
MIXED FORM
モンスターを倒してソウルを集めよう！
ソウル合成のミクストフォームオリジナルな武器完成！
PICTURE BOOK
倒した敵は記録して君だけのモンスター図鑑だ！

テトリスはさらに戦う

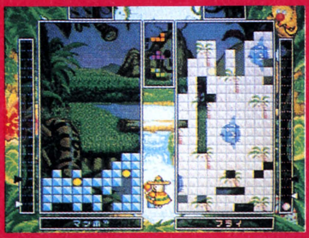
テトリス武闘外伝

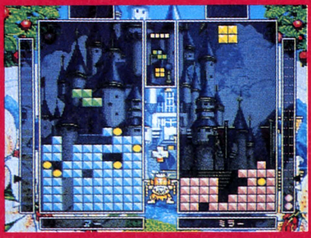
テトリスにワザあり。

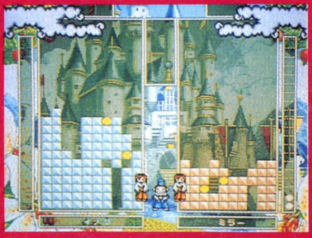


ハロウィン

三度のメシより、お菓子といたずら好きのワンパク小悪魔ハロウィン。頭の中は、次のいたずらのアイデアでいつもいっぱい。悪知恵をふりしぼって、ドラゴンの隠しもつという伝説のお菓子をタンマリ頂戴することができるか!?


「マンボ」で相手のブロックを踊らせちゃえ!


色々なオモシロ技を使ってライバルを倒せ!


「イノリ」で一発逆転を狙え!
何が出るかはお楽しみ

BPS情報局通信

まず「ヨッシー全消しクイズ」の発表です。仙台の幼妖君、明石の金沢君おめでとう正解です。まだ間に合うから応募してね。それからBPS小冊子のれいちぇるからの伝言なんだけど、オフィシャルガイドブックvol.6の「読者のコーナー」に掲載されたのにテレカが送られていない人は急いでれいちぇる宛にお手紙下さい。れいちぇるが困っているからおねがいしまーす。もうスペースが無くなっちゃったけど武闘外伝に関する質問、意見等あったらどしどし手紙送ってね。



スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
外伝
ンバボボ!
ンバボボ!
テトリスに異変あり。
シャーマン
村のマジナイ師として平和な日々を
送っていたシャーマン。ある日、ビールを飲む
ドラゴンの噂を聞き、いてもたってもいられなくなった。
大好物のビール、それに漬かったドラゴンの肉!
家族のために世界最高の珍味を求め旅立つ彼の前に立ちはだかるものは…?
テトリス武闘外伝（バトル）
8メガROMカートリッジ
TETRIS BATTLE GAIDEN © 1993 BPS. TETRIS TM & © 1987 ELORG ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BPS. ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY ALEXEY PAJITNOV.
93年、年末発売予定 価格未定
BPS
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
ユーザーサポート受付 TEL.045-931-0151

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

幸運にも、「ファミコン スペースワールド'93」に行けた君ならファイナルストレッチのおもしろさをすでに体験ずみだと思うが、まだレースを体験できていない君にも、3D F-1バトルはもう間近だ！そこで、気になるポイントをいくつか紹介しよう。



93年11月12日発売

12M DSPチップ搭載
定価 9,800円（税別）

ファイナル・ストレッチ
FINAL STRETCH

鈴木亜久里監修
第2弾



Point 1

上部画面のアングルがトップ・サイド・バック・ターン・カメラビューと切り替えられて、今までにないシーンが体験できる。



Point 6

GP途中のイベントで戦闘力アップだ！チャンピオンだって夢じゃない。



Point 7

自分の能力に応じたチームの移籍ができるようになったんだ。移籍交渉でポジションアップだ！



Point 2

君がよく知ってる
有名選手も
たくさんでてるよ。



Point 3

実際のコースを
そのまま走れるから、
クセが体でわかるし、
セッテイングも
本格的なんだ。



Point 4

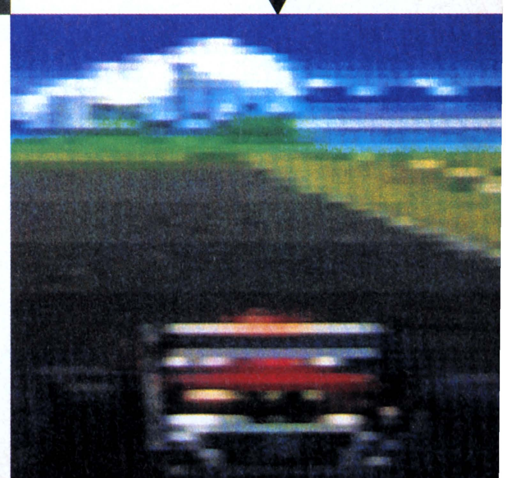
今回、6速ギアに
さらに
バックギアがついた。
はたして君は
うまく使いこなせるかな！



Point 5

「F-1スーパードライビング」より
さらにマシンが
デカくて、
迫力あるんだ。







スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
くりひろげるハチャメチャお騒がせストーリー。
おなじみ奥技・秘技が入り乱れる、
無差別格闘流バトルシステム。
らんまのパワーがRPGを変えた。
12M＋バッテリーバックアップ
RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
朱猫団的秘宝
るーみっくソフト第一弾!
「るーみっくソフト」は、東宝/小学館プロダクションのブラントネームです。
HP 闘気
乱馬 72/139
良牙 87/161
あかね 0/72
10月22日発売
乞う御期待!
希望小売価格
¥9,800(税別)
©1993東宝/小学館プロダクション ©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ


RUMIC SOFT
る～みっくソフト
役者は揃った。
大人気らんまワールドのキャラたちが、
祝 格闘RPG誕生!!
ヒョーッ
■企画制作：東宝／小学館プロダクション
■発 売 元：東宝
(問)東宝☎03(3591)4557／小プロ☎03(3222)9106

ASCII

キミの知らない世界が見えてくる。



ずらり、勢ぞろい!!
好評のラインナップ

ゲーム年鑑 1983-1986
定価1,450円
1983年から1986年までに発売されたFC全211本を収録。

ゲーム年鑑 1987
定価1,500円
'87年に発売されたFC185本、PC5本を収録。

ゲーム年鑑 1988
定価1,500円
'88年に発売されたFC188本、PC22本、MD5本、全215本を収録。

ゲーム年鑑 1990(上)
定価1,600円
'90年に発売されたアクション160本、シューティング63本、アドベンチャー17本を収録。

ゲーム年鑑 1990(下)
定価1,600円
'90年上巻以外のRPG、シミュレーション、スポーツなどのジャンル全237本を収録。

ゲーム年鑑 1991(上)
定価1,500円
'91年に発売されたアクション、シューティングの280本を収録。

ゲーム年鑑 1991(下)
定価1,500円
'91年上巻以外のRPG、シミュレーションなどのジャンル全273本を収録。

ファミコン通信
編集部責任編集

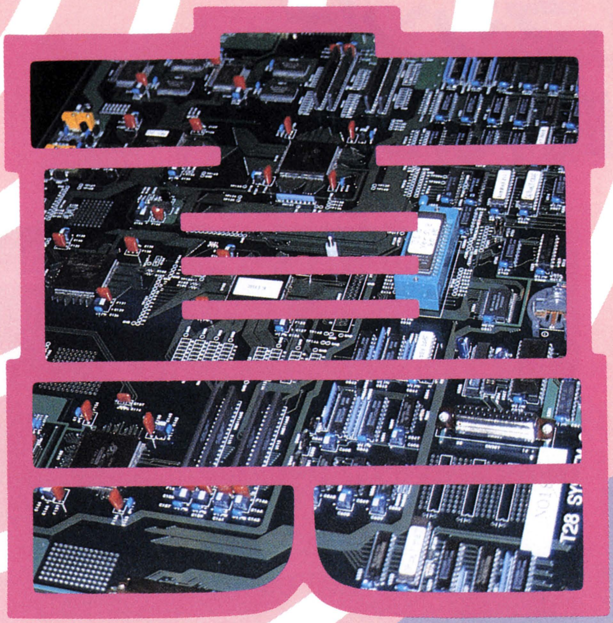


最新刊

ゲーム年鑑 1989
定価1,600円
ファミコン161本、メガドライブ21本、PCエンジン75本、ゲームボーイ25本、全282本を一挙に掲載。

『ゲーム年鑑』シリーズには、
ゲームを楽しむために必要なデータや秘技が、
ぜいたくに収録されているぞ。
ゲームマニアのキミや、
遊び方がわからないというキミにも、
ぜひ読んでもらいたい。
ファミコン通信おすすめの必須アイテムなのだ!!

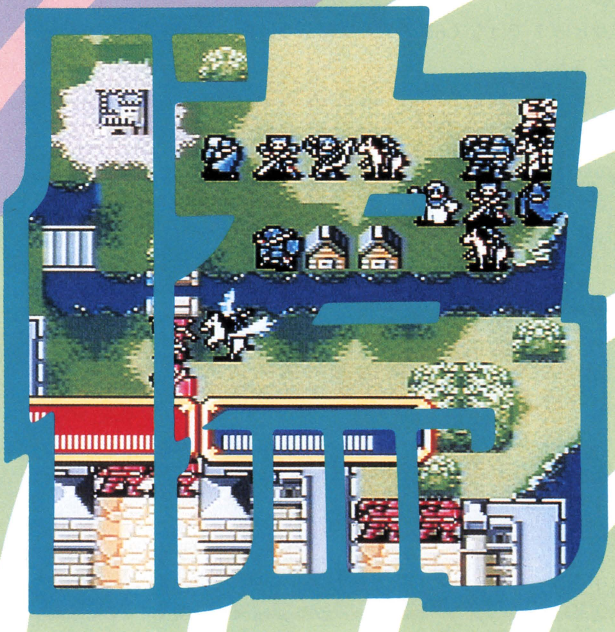
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194
株式会社アスキー
※表示定価は、消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。



ゲーム業界の知ったかぶりオヤジたちは、まことしやかに"常識"のごとくオモチロイコトを語りますが、それが事実かウソか、あるいは噂なのか、よくわかりません。たとえば、家庭用ゲームマシンは近いうちに64ビットが主流になるとか、セガがポリゴンのソニックを作ってるとか、ファミ通では牛丼は持ち込み禁止、とか……。そんな怪しげな常識って、困り物なのよねぇ。

ゲーム業界の常識!?
ウソ・ホント

というわけで、そんな怪しげな"常識"が本当かどうか、ファミ通が独自に調査したぞ!! これを読めばアナタもゲーム業界の常識人なれること請け合い。内容も、"ゲーム業界ウソ・ホント"は、ちょっとおカタいハード編から、中軟度の"ソフト編"、超軟弱"ファミ通編"まで用意。さらに、ウソホントかどうだか知らんがなんかすげースペシャル対談もあるぜ!! 読むでっしぇ!!



常識 1

近い将来ゲームマシンは64ビットという時代になる!?

任天堂の次世代ゲームマシンは、64ビットという話は本当か

任天堂が64ビットの家庭用ゲームマシンを開発している、というニュースは、もうみんなも知ってると思うけど、念のためもう一度おさらいしてみよう。

まず、任天堂が、シリコングラフィックスと、その子会社のミップステクノロジー社と業務提携をし、64ビットの家庭用マシンを開発する、というNOA（ニンテンドー・オブ・アメリカ）の発表があったこと。このマシンは、CPUにミップス社製の64ビットRISCチップ（命令系統を短縮できるチップ）を搭載し、1秒間に10万ポリゴンを処理できるグラフィック能力と、CD並の音質を実現する能力を持っているという。また、発売時期に関しては、'95年末ということだけど、テーマパークやアーケードには'94年末に投入されるということだったよね。

では、なぜ32ビットではなく64ビットなんだろうか？

ファミコンスペースワールド会場で行なわれた、任天堂山内社長の講演の言葉を借りれば、この業務提携は、やがてゲーム業界に来たるべき転換期にユーザーから求められるであろう、「高速で、複雑で、独創的な新しい楽しさ」（山内社長）を供給するためのものだ、という。そして、「究極のゲーム機を開発して世界に新たな展開を見せる」（同）とも語っている。さらに、その転換期は、「'90年代の半ば、'95年」（同）になると予測している。

つまり、任天堂は、16のつぎだから32というのでなく、究極のマシンとして64ビットのゲームマシンを作るというわけなのだ。

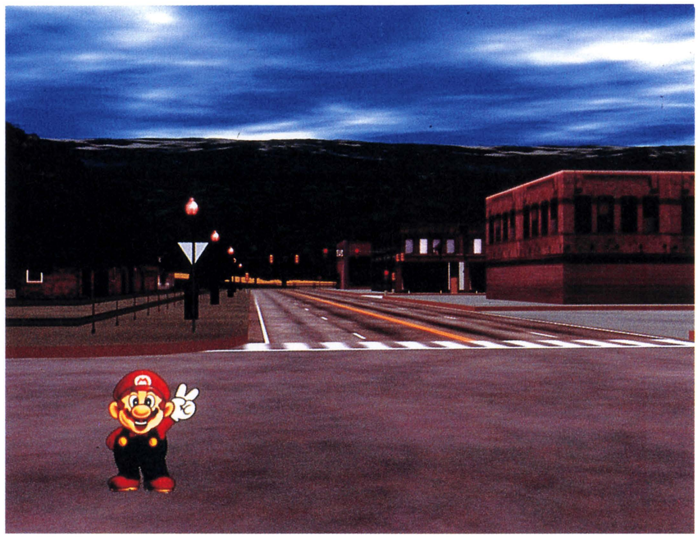
では、そのマシンは本当に'95年の年末に発売されるのだろうか？

「任天堂が64ビットマシンの発表には、他社の32ビットマシンへの牽制の意味が見え隠れしてますよね。以前も任天堂は、メガドライブの発売にスーパーファミコンの話題をぶつけたことがありますが、けっきょくスーパーファミコンが発売されたのは'90年の11月。ユーザーの目が他社に向きそうになるとセンセーショナルな発表をするってのは、任天堂の得意なやりかたですから」（事情通）

たしかに、スーパーファミコンCD-ROMアダプタの正体すら明確になっていないこの時期に、64ビットマシンの話題が飛び出すのも不自然と言えば、不自然だ。だが、こんな話すらあるのだ……。

「任天堂の社内には、64ビットマシン用ゲームを開発するチームがあり、すでに作業を始めているらしいですね。しかも、来年6月のサマーCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）と、夏のファミコンスペースワールドで、64ビットマシンを公開する予定という話もありますよ」（事情通）

これが本当だとすると、任天堂の64ビットマシンへの力の入れ具合は牽制だけとはとても言えない。そして以前撤退したアーケードにそのマシンで再び参入するという姿勢にも気迫を感じるのだが……。

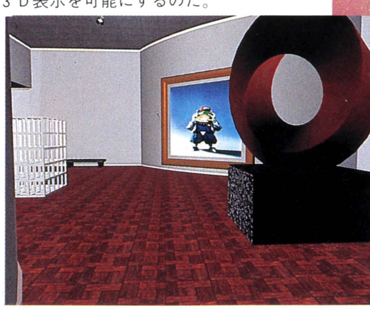


⬆シリコングラフィックス社のコンピューターで描かれた、64ビットニューマシンの画面をイメージした写真。ニューマシンの画面がこれと同じになるとは限らないが、これくらいきれいなものになる可能性は十分あるだろう。



⬅64ビットのニューマシンでは、このようなリアルな3Dの表示が可能になる。『マリオ』がこんな画面でできるかも。

⬇世界一といわれるシリコングラフィックスのCG技術は、このようなリアルな3D表示を可能にするのだ。





⬆64ビットマシンの発表によって、スーパーファミコンCD-ROMアダプタはいったいどうなってしまうのだろうか？　まさか発売されないとか……。

ハミ出しウソ・ホント

毛利名人が「ホナ行きまひょか」と言わないと帰れない　これはまぎれもない事実。毛利名人とメシを食べに行くとこの言葉を聞くまで誰も席を立とうとはしません。また毛利名人のこの言葉のタイミングは絶妙です。

驚異のコストパフォーマンス!! アタリ、ジャガーも64ビット

アタリがジャガーという64ビットのマシンを開発しているという話を最初に聞いたとき、みんなビックリしたんじゃないかな。スーパーファミコンだって16ビットだってのに、64ビットっていったいどんなマシンなんだろう？ って。

でも、3DO規格マシンの発売、アミガCD32の発売などによって、32ビット時代はすでに現実のものとなりつつあるし、さらにここへ来て任天堂の64ビットマシンの発表。アメリカでは発売も迫ってきてるし、世界初の64ビットゲームマシンということで、ジャガーの注目度も俄然高まってきた。

さて、まずは気になるジャガーの性能についてちょっと触れておこう。CPUは、開発に3年かかったという64ビットのものを搭載し、CD-ROMに関しては、読み出しの速い倍速タイプで、音楽用CDやCD-G、フォトCDにも対応するという。ソフトはカートリッジとCD-ROMの両方で供給される。ただし、CD-ROMユニットは別売りになるということだ。

この高機能を持ちながら、価格が200ドル(約21000円)というのは、かなり驚異的な数字。アメリカでは、11月にニューヨークとサンフランシスコで地域限定発売される予定で、'94年1月には全土で発売するという……。

日本での発売は、まだ未定ということだけど、アメリカでヒットすれば当然日本でも発売されるだろう。そうなれば、日本のゲーム業界に与える影響も大きいはず。

「ジャガーですか？ けっきょくソフトに引っ張っていく力があるかどうかでしょう。史上初の64ビットゲームマシンということで注目度は高いのですが、ソフトの出来が64ビットというところを本当に見せてくれるのかどうか……」(海外事情通)

現在発表されているタイトルは『トレボー・マクファー・イン・ザ・クレセント・ギャラクシー』という3Dのゲームや、『エイリアンVSプレデター』、『サイバーモーフ』など。これらのソフトが本当に64ビットは違うぜ！ ってところを見せてくれれば、やっぱり時代は64だぜ、ってことになるかもね。



⬆アメリカで11月に発売されるアタリのジャガー。コントローラーの形状が一風変わっている。価格は約200ドルで、「来年には50万台以上売るつもり」ということだ。日本での発売は未定だけど、64ビットのパワーがいったいどれほどのものなのか気になるよね。

家庭用ゲーム機は、本当に64ビット時代に突入するか？

任天堂とアタリ以外には、現在64ビットのゲームマシンを開発しているっていう、表だった話はないけど、それ以外に64ビットマシンを開発しているというメーカーはないだろうか？ まず、ニューマシンを開発中、と先日発表したセガに聞いてみた。

「新聞には32ビットと出てましたが、近々正式な発表をしますので ちょっと待ってください。何ビットになるかは、現時点ではノーコメントです」(セガ 広報)



⬆任天堂64ビットマシンのイメージ画面。64ビット時代はこの水準が当たり前!?

セガのニューマシンのCPUは、日立の開発したRISC型チップを使うということだけど、何ビットかどうかはまだ不明。で、NECホームエレクトロニクスはというと、「後継機にかんしては、以前と同じです。開発中としか言えませんね」(NECHE)

というわけで、やっぱり何ビットマシンになるかは不明。というわけで、不明なぶん、可能性はなくはないと思うんだけど……。

「セガのマシンは、64ビットになるかもしれませんよ。32ビットのCPUをふたつ載せて64ビットにするっていうことも考えているんじゃないですか」(事情通)

おお、そうか。そういう可能性があるわけか。それに、任天堂のあの発表があったわけだから、だったらウチも64ビットでいこう、ってことにはならないのかな？

「あっちが64ならウチもっていうような簡単な問題ではないでしょう。ただ長い期間で見れば、そう言えなくもないですね。でも、32ビットより64ビットのマシンのほうがいいかっていったら必ずしもそうとは言えません」(事情通)

うーん、ビット数にこだわってもしょうがないのかなあ。



⬅これがヨーロッパですでに発売されているアミガCD32。読んで字のごとく、32ビットマシン。アメリカでも、もうすぐ発売されるということだが、日本での発売はまだ未定だ。3DOのよきライバルということになるが……。

真相は

64ビットマシンで先行する任天堂とアタリを追って、ゆくゆくは64ビットマシンが主流になる時代はかならず来るだろう。だが、32ビット時代に突入したかどうかという現状では、それがいつになるかはまったくの暗中模索状態。でも、コンピューターの進歩って早いからねえ。

ウソ・ホント

ハミ出しウソ・ホント

任天堂にガバスを送る人がいる？ というのは本当の話。ファミ通で集めたガバスを任天堂に送って、スーパーファミコンのソフトをくださいって人がけっこういるらしい。毎月3通くらいは届くそうだ。

常識 2

セガとNEC HEは来年中に32ビットマシンを発売する!?

セガは日立と開発、販売で提携 来年中に新型マシンを発売する!?

セガがニューマシンを開発!! という話は、本誌でも紹介したのでもう知ってるよね？ 簡単に言うと、セガが日立製作所と開発、販売面で業務提携し、来年秋にも次世代ゲームマシンを発売するという内容。さらに、そのマシンは、CPUに日立製のRISC型のマイクロチップを使用し、マルチメディアにも十分対応したものになる、ということだったよね。


Next stop... Saturn?

Sega's next-generation machine, the Saturn, boasts a 32-bit RISC chip running at 27MHz, 24-bit graphics and, not surprisingly, a polygon generator.

This chip can display and animate 16,000 polygons per second – which doesn't sound so impressive in comparison to *Virtua Racing*'s 180,000 polygons per second.

Interestingly, the Saturn graphics chip also includes an alpha channel for transparent colours and digital compositing – ideal for games containing video footage.

Considering the amount of information needed to feed these data-hungry processors, rumours of it being a CD-only machine had better be true.

However, given the considerable slippage of the Mega CD, Sega's planned launch date of 1994 seems unlikely.

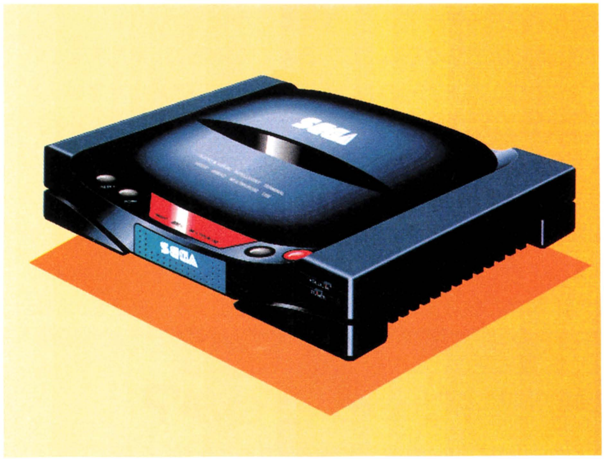
⬅イギリスのEDGEという雑誌に載った、セガのニューマシンの記事。

それ以上くわしいことはまだ発表されていないんだけど、ファミ通が独自のルートで調査した結果、ニューマシンのさらにハッキリした姿が浮かび上がってきている。

まず、発売は来年の11月。形は、カートリッジとCD-ROMの一体型で、将来的にはなんとCD-ROMなしの廉価版も出るらしいのだ。機能的な面で言えば、CPUは32ビットのRISC型で、少なくとも32ビット以上のものになるらしい。また、CD-ROMは4倍速のものを使い、しかも書き込みも可能なタイプになるとか。FMV（フルモーションビデオ）にも対応し、1600万色表示可能で、画像はVHS並みの高画質のものになるという……。

以上の内容は、セガの正式な発表ではないので、あくまでもファミ通の調査の結果ってことで……。だけど、年内にも正式な発表があり、その場ではハードも出展され、デモも流されるという話もあるくらいだから、開発はかなりのピッチで進んでいると見ていいようだ。「開発ツールも年内にはできあがるという話ですし、『バーチャファイター』が同時発売ソフトになるらしいですよ。CGのレベルは『バーチャレーシング』がそのままできるという話ですよ」（事情通）

というくらい、具体性を帯びた話なのだ。来年中に発売されるという話はかなり真実味があるんじゃないかな。



⬅これが、セガが日立と開発しているというニューマシンの情報をもとにファミ通が作った予想図。気になるお値段のほうは、5万円を切るくらいではないかと噂されている。また、同じようなマシンを日立が発売する可能性もあるとか。

NEC HEは今年中に、ニューマシンを発表する!?

任天堂、セガがあいついで新型マシンを発表するなか、依然沈黙を守っているのがNECホームエレクトロニクス（以下NEC HE）だ。

「PCエンジンの後継機に関しては、開発中ということ以外ノーコメントです」（NEC HE広報）

というわけで、はっきりしたことは何もわからないのだが、

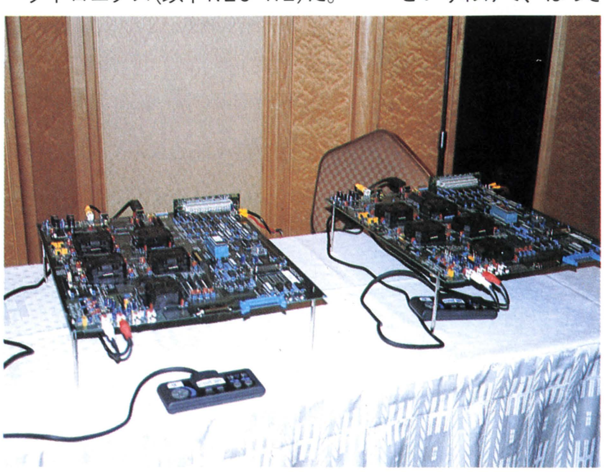
「ハドソンが開発した32ビットの基板（"テツジン"）を使ったマシンの開発は進んでいたはず。でも、ここへ来て、さらに高機能なマシンにしようという動きが出てきている可能性もあります。いずれにせよ、発表が遅れれば遅れるだけ、マシンの性能は高いものにならざるをえないでしょう」（事情通）

という見かたがあるのも事実だ。このままでは他社から遅れを取ることになるわけで、自社のマシンの性能にそれなりの自信がないとあとから発表しづらいのは確か。

だが、国内最大手のパソコンメーカーを関連企業に持つNEC HEにとって、ハードが高機能化していく現状は、むしろ好都合ではないか。任天堂にしろセガにしろ、高機能マシンを作るために他社と提携しているが、NEC HEにはその必要がないのだから、ある意味では、沈黙は余裕の証と言えるかも……。

「32ビットとか、64ビットとか言ってもゲームマシンはあくまでゲームマシン。高くては売れません。パソコンとは違いますよ」（同）

今後の動きが気になるところだ。



⬅ハドソンが開発した、32ビットの基板"テツジン"。現在表だった話は出ていないが、PCエンジンの後継機として最有力視されていた存在だ。はたして、その噂は真実のものとなるのかどうか、今後のNECの発表が待たれるところ。

真相は

セガのニューマシンが来年発売される可能性はかなり高い。近々、くわしい発表があるはずなので、結論は意外に早く出るかも。いっぽう、NECのニューマシンは、「開発中」ということ以外不明。いずれ正式な発表があるはずだが、来年中に発売する可能性は少なくないだろう。

ハミ出し ウソ・ホント

PCエンジンSG対応ソフトはもう出ない？ NECホームエレクトロニクスの話では、「現在PCエンジンSGの生産はしていないが、今後のソフトの発売はサードパーティーの判断によるのでわからない」とのことだ。

常識3 PCエンジンは海外で16ビットとして売られている!!

PCエンジンのメインCPUは8ビットなのにアメリカでは〝ターボグラフィックス16〟と、名前で。それだけじゃなく、バイスター（韓国PCエンジン版）は、現地では実際に16ビットマシンとして売られているのだろうか？

「海外で売られているのは、メインCPUのほかに16ビットのグラフィック用のCPUを積んでますから、ある意味では立派な16ビットマシンなんですよ」（NECホームエレクトロニクス　広報）

うーん、16ビットマシンでもメインCPUは8ビット。それでも16ビットとして売られているのだ。



⬆ターボグラフィックス16は、グラフィックチップを内蔵しているから日本のPCエンジンと性能が同じってことだね。

真相は

ターボグラフィックス16のほうは、8ビットだが、韓国のゲーム雑誌に載っているバイスターの広告には、〝16ビット〟と書いてあったのだが……。それにしても、海外で売られているPCエンジンは、グラフィックチップに16ビットを使っているなんて、すごいのひと言だよね。

常識4 任天堂とエス・エヌ・ケイのCD-ROMマシンは発売されない!!

64ビットマシンが発表されて以来、どうも影が薄れてしまったスーパーファミコンCD-ROMアダプタ。一部では発売中止になった、なんていう噂も聞かれるけど。

「そんなことはありません。別のプロジェクトとして、現在も開発しています」（任天堂　広報）

また、ネオジオ用のCD-ROMプレーヤーのほうは……。

「開発は進んでいますが、発売時期につきましては、現在は未定の状況です」（エス・エヌ・ケイ　広報）

ということなのだ。発表以来、多くのユーザーが期待してただけに、このまま消えちゃうなんてことがなけりゃいいんだけど。なんとなく怪しい雰囲気もするよね……。



⬆謎に包まれているスーパーファミコン。CD-ROMアダプター。イラストは予想図。

真相は

両社とも、ちょっとまえまでは、3DOが発売されてからの状況を見るために発売を延期しているのでは？　と言われていたんだけど、相次ぐ高性能マシンの発表によって存在そのものがピンチ!!　中止の可能性大あり!?

ウソ・ホント

常識5 3DOマシンは日本で大ヒットする!?

驚異のマルチメディアマシンとして鳴り物入りで登場した3DO。アメリカでは、10月初旬に3DO規格のマシンの第1号としてパナソニックの〝FZ-1 REAL〟が、いよいよ発売される。いったい、このマシンはヒットするのかどうか、気になるよね。日本で売れるかどうかはともかく、まずアメリカで売れるのだろうか？

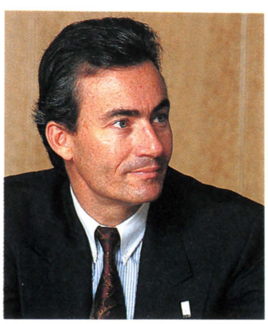
「今年のサマーCES（コンシューマー エレクトロニクス ショー）では、とにかくいちばん目立った存在でしたね。サードパーティーの多さ、マシンの性能などが、好意的に迎えられているのではないでしょうか」（海外事情通）

とはいえ、こればっかりはフタを開けてみなきゃわからないよね。

では、松下電器では、どのように考えているのだろうか？

「FZ-1 REALの出荷予定台数に関しては、発表はしていません」（松下電器　3DO事業推進室）

うーん。ではアメリカ3DO社の日本の現地法人である3DOジャパンに聞いてみよう。



⬅このおかたこそ、3DOカンパニー社長兼会長のトリップ・ホーキンズ氏だ。



⬅FZ-1 REALは、10月初旬からじょじょにアメリカ市場に投入され、10月中旬にはほぼ全米中で流通するようになるという話だった。ということは、もうアメリカでは、かなりの数が売られているはずだが、売れ行きはいかに……!?

「当社はソフトウェアに関するサービスをメインにしてますので、そういった数字に関しては発表していません」（3DOジャパン　広報）

あれれれ、こりゃ参った。

「ある程度売れるでしょうが、あくまで699ドルという高価な家電ですから、ファミコンのような大ヒットというわけにはいかないでしょう。日本でも同じようなところではないでしょうか」（事情通）

真相は

32ビットのCPU、倍速CD-ROM、さまざまなグラフィック機能などの高性能ぶりと、発売予定のソフトタイトルの多さなどが好意的に受けとられているが、安価なものではないので、バカ売れってのは難しいだろう。が、ビデオデッキのようにじょじょに定着していく可能性はある。

ハミ出し ウソ・ホント

ゲーム業界は不況も関係ない？　と、ひと昔まえまでは言われていたが、現在は手広く事業を展開している会社が多いためか、そうとも言えない状況らしい。だが、中古ソフト店などではまだ生きている言葉だとか。

常識6 ドラゴンクエストVIは'94年中には絶対に発売されない!?

『ドラゴンクエストVI』の制作が、エニックスから正式発表されたけど、みんながいちばん気になるのはやっぱり発売日だよね。発表会では、'94年度中に発売するということだったけど、『IV』や『V』の発売が、はじめに発表された発売日よりかなり遅れたこともあって、不安に思っている人も多いと思う。



⬆『ドラゴンクエストVI』の制作発表会。シナリオに堀井雄二、音楽にすぎやまこういちと、そうそうたるメンバーが集結して発表されたが、予定どおり発売されるのか？

そこでエニックスに来年中に発売されるのかどうかを尋ねてみたが、「1994年度に発売することを発表しております」(エニックス 広報)というコメントしかもらうことができなかったのだ。どうやらいまのところ、予定どおり開発は進んでいるようだが、なかにはこんな意見もあるのだ。

「スーパーファミコンという新しいハードで、いちから作りはじめた『V』に比べて今回の『VI』では、開発環境がととのっていますから、前作ほど開発がながびくとは思えません。ただ『ドラクエ』ほどの大作になると多くの人に楽しめるようにするため、なんどもシナリオやシステムを練り直すので、ゲームを完成させるのに時間がかかってしまうのも事実です」(事情通)

おもしろいゲームを作るためにはそれだけ時間がかかる。来年中に発売できるのだろうか？


⬅⬇どのようなゲームになるかは、すでに堀井氏の頭のなかではまとまっていると思われるが……。



真相は

おもしろいゲームを作るためには時間がかかる。しかし、期日どうりに完成させなければならない。この葛藤と毎日戦いながら、『ドラクエVI』は作られているのだ。来年の冬休みには、みんなが遊べられるようにエニックスや開発スタッフの人にがんばって欲しいよね。

常識7 スーパーファミコン用の人気ソフトはすべて衛星放送対応になる!?

任天堂が衛星デジタル音楽放送と協力して、衛星放送とスーパーファミコンを使ったマルチメディア事業をはじめるという話は、みんな知っているよね。これは衛星放送を受信するデコーダーと、スーパーファミコンを専用アダプターで接続して、新作ゲームやゲーム攻略の情報を、スーパーファミコンを使って検索できたり、何万人ものユーザーが同時に参加できるゲーム大会を開催するという計画。じつはこの発表のとき任天堂は『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』などの人気ゲームを衛星放送対応にするために、エニックスやスクウェアと協議したいという意向を示していたのだ。はたして、衛星放送対応の『ドラクエ』が発売されて、将来は人気ゲームはすべて衛星放送対応になる、なんてことになるのかな？ さっそく、各ソフト会社に聞いてみたぞ。

「とりあえず、いまはコメントできませんね」(スクウェア 広報)

「未定です」(カプコン 広報)

「ユーザーが望む、通信性をいかしたタイプのゲームを発想することができれば、制作する可能性もあります」(エニックス 広報)

どうやらサードパーティーのあいだでは、具体的な計画はまだ決まっていないようだね。では計画の中心となる任天堂の見解はどうなっているのだろうか？ そのへんを聞いてみると……。




⬅衛星デジタル放送、通称セント・ギガの本社。このなかで、いったいどんな計画が進行中かは謎だ……。

⬇現在使われているデコーダーだ。スーパーファミコン用のデコーダーとアダプターは、9800円の予定だぞ。

「ゲームすべてが衛星放送対応になるというわけではありません」(任天堂 広報)

う～ん。では計画はどの程度進んでいるのだろうか？

「'94年の夏ごろには明らかになるでしょう。どんなソフトを開発中かはまだいえませんが」(同)

おお、かなり思わせ振りな発言だ。どうやら、来年の夏ごろに大きな動きが出てくるみたいだぞ。

真相は

どうやら、人気ゲームがすべて衛星放送対応になるということはなさそうだ。ただ、アメリカのセガチャンネルや、3DOのネットワーク構想など、通信メディアを使った計画がほかの機種でも進行中なだけに、それらに対抗するため、大きな計画を準備している可能性は高いぞ。

ハミ出し ウソ・ホント

ファミ通の時給は安い　毎日毎日、夜遅くまで働いているファミ通編集部。はたして時給はいいのだろうか？ 編集部に入ったばかりの新人の時給は700円。高いか安いかは考えかたしだいだが、某◯撃は850円だ。

常識8 スーパーFXチップを使ったソフトは、任天堂以外からは発売されない!?

『スターフォックス』や『FXトラックス』など、ポリゴンを使って、いままでスーパーファミコンでは表現できなかったゲームを実現したFXチップ。このチップを使ったゲームは任天堂以外のメーカーから発売されるのだろうか？　さっそく任天堂に問い合わせてみた。

「発売されます。ただしFXチップの使用を希望されるところに、8月下旬に技術開示をしたところなので、ソフトの発売は来年以降になります」(任天堂　広報)

いっぽう、サードパーティー側の反応はというと……。

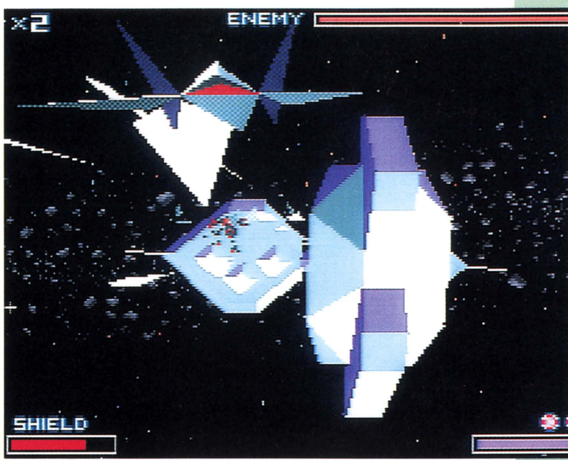
「未定です」(カプコン　広報)

「ユーザーの楽しみを第一に考え、FXチップを利用することによってのみ成立するゲームが企画できれば、制作する可能性もあります」(エニックス　広報)

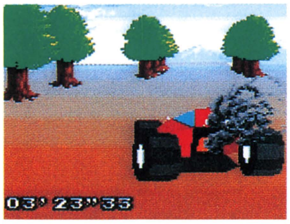
どうやら、具体的な計画は立っていないにしても、状況によっては登場する可能性はありそうだ。しかし、一部には、こんな意見もあるのだ。

「FXを使った場合、よほど大量に作らないと、ソフトの値段が10000円を切れないので、FXのゲームを作りたがらないメーカーが多いらしいのですが……」(事情通)

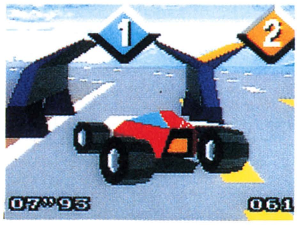
確かに、値段が高いとゲームは売れずらくなってしまう。メーカーにとっては大きな問題だが……。



⬅FXチップを使った、はじめてのゲーム『スターフォックス』。任天堂以外の会社からも、FXチップを使ったゲームがたくさんでれば、こんなふうに驚くようなゲームがいっぱい登場するようになると思うんだけど……。



⬅FXチップを使った最新ゲーム『FXトラックス』。



➡3D空間を疾走するレースゲームなのだ。期待は大だね。

真相は

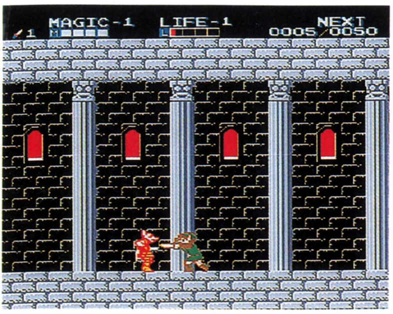
任天堂としては他社がFXチップを使ったソフトを作ることは歓迎しているようだ。しかし、チップを搭載したゲームの値段が高くなってしまうことに不安を感じているメーカーがあるのも事実。多少値段が高くても、売れるゲームが作れれば、発売される可能性はあるかも……。

常識9 ファミコン版『ゼルダの伝説』がスーパーファミコンでリメイクされる!?

『ドラクエⅠ・Ⅱ』や『スーパーマリオコレクション』など、過去にファミコンで発売されたゲームが、スーパーファミコンにリメイクされて発売されるケースが最近多いよね。では、任天堂のディスクゲームの名作、『ゼルダの伝説』や、『リンクの冒険』が、スーパーファミコンにリメイクされて登場する可能性はあるのだろうか？

「いまのところ、そういう予定はないですね」(任天堂　広報)

う〜ん残念だ。あれほどの名作が復刻されないのは惜しいなあ。



⬆ディスクで発売された『ゼルダの伝説』の続編『リンクの冒険』。これがスーパーファミコンで遊べたらうれしいのに。

真相は

残念なことに、予定はないみたいだ。しかし、あれほどの名作だけに、『マリオ』シリーズだけリメイクされ、『ゼルダ』は発売されないというのはおかしいよね。ユーザーの希望が多ければ、いつか、登場する日がくると思うぞ。みんなの要望が高ければきっと発売されるだろう。

常識10 任天堂の新圧縮技術でゲームの値段が下がる!?

ゲームの値段を安くするために、ROMの容量を減らす新しい圧縮技術を開発したと、任天堂が発表したけど、本当にゲームの値段は下がるのだろうか？

「この技術によって、だいたい50パーセントぐらい容量を圧縮できるんです。いままで24メガ必要なソフトが、12メガのカートリッジで発売できる。まあ相対的に安くなりますね。とうぜん、12メガや8メガのソフトにも使うことができます」(任天堂　広報)

う〜ん、いままで8メガで発売していたゲームの価格が、安くなるのは確かなようだけど……。



⬆『ストリートファイターⅡターボ』は、20メガもの大容量のメモリーが必要だった。

真相は

現在の主流の8メガや12メガのゲームが、4メガ、6メガで作れるようになれば、原価もとうぜん安くなる。しかし、これからのゲームは、どんどん大容量化していくので、4メガのゲームというのは出てこないだろう。安くなると言うよりも、高くならないというのが正解だ。

ハミ出し ウソ・ホント

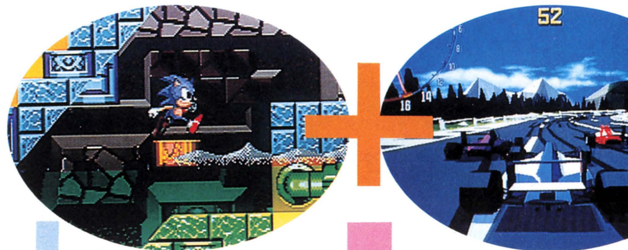
ファミ通編集部の偏差値は低い　くだらない記事をよくやるファミ通。ほんとに変な人間ばかりなのか？　編集部の学歴を調べてみたところ高卒31人、大卒17人。ちなみに東大卒ひとり、大学院卒がひとりだったぞ。

常識11 セガがポリゴンのソニックを作っている!?

『バーチャ・レーシング』、『バーチャ・ファイター』と、業務用の人気のポリゴンゲームを作り続けるセガ。最近、セガのポリゴンの次回作は『ソニック』じゃないかという噂が立っているのだ。たしかに、セガの人気キャラクターのソニックと、いま人気のポリゴン技術が融合すれば、凄いゲームができるかも知れないよね。さっそくセガに問い合わせてみると……。
「ノーコメントですね。たんなる噂だとおもいますが」(セガ 広報)
やはり、噂でしかなかったのだろうか。スピード感がウリの『ソニック』とリアルな動きが目的のポリゴンでは、その目標とするところが違うから、当然といえば当然だけどね。でも、ポリゴンで活躍するソニックの姿をみてみたいという気もするけどなあ。

真相は

どうやら業務用では計画はなさそうだ。だが、セガが発表した次世代の家庭用ゲーム機で実現する可能性もある。ソニックの爽快感とセガのポリゴン技術が合体すれば、凄いゲームができるのはまちがいない。3D空間を疾走するソニックを家庭で遊べる日がくるかもしれないぞ。





⬅ポリゴンで作られた3D世界のなかを走り回るソニック。これは編集部で作った予想画面だけど、ほんとにこんなゲームで遊ぶことができればいいよね。

常識12 日本にもセガチャンネルが登場する!?

'94年に、CATVを使ったゲームソフトの送信サービス、〝セガチャンネル〟がアメリカで開始されるけど、このサービスが日本にも登場する可能性があるのだ。日本のCATV協議会が、新たにゲームソフト部会を開設。その主査会社（代表となる会社）にセガが選ばれたのだ。この部会はセガのゲーム機を使ってゲームを送信する場合の問題を研究するのが目的。これは、日本版〝セガチャンネル〟なのかな？
「主査会社になったのは事実です。でも日本のCATVの状況を考えると、現状ではビジネスとしてはじめることはできないですね。将来的な可能性はありますが」(セガ 広報)
かなり肯定的なコメントが出てきたぞ。これはひょっとすると、ひょっとするかも。



⬆セガチャンネルの予想画面。新作情報をいつでも呼び出せれば便利だよな。

真相は

CATVを使ってのゲーム送信実験に積極的に参加しているセガ。だが、ビジネスとして成算が取れなければ実現させることはできない。日本版〝セガチャンネル〟が登場するかどうかはCATVの普及が鍵を握っているのだ。多くの家庭に普及すれば、登場する可能性は高いぞ。

常識13 エニックスやスクウェアがPCエンジン、メガドライブ用ソフトを発売する!?

最近コナミなど大手の会社がメガドライブやPCエンジンに参入したが、エニックスやスクウェアが参入することはないのだろうか？ 実は今年の9月に台湾で行なわれた国際電脳育楽展覧会でエニックスの福嶋社長が、なぜメガドライブ用のソフトを発売しないのかという記者の質問に対して「アメリカでのセガの販売台数が多いので、メガドライブ用のソフトを発売することも考えられる」と答えたのだ。さっそく2社に聞いてみた。
「もっとも多くのユーザーが希望するハードに対して、今後もソフトを製作していく予定です」(エニックス 広報)
「コメントすることはないですね」(スクウェア 広報)
う〜ん、可能性はありそうだが？



⬆展覧会の様子。『ドラクエ』がメガドライブで遊べるようになればいいが……。

真相は

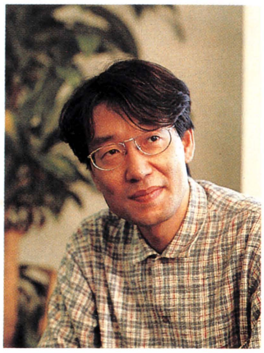
市場が大きければ、それだけ利益も大きくなる。社長が公式にコメントしたエニックスが、メガドライブ用に、海外でソフトを作るのは確実だろうね。スクウェアも販売台数いかんによっては、PCエンジンやメガドライブに参入する可能性が高くなってくるといえるぞ。

ウソ・ホント

ゲーム会社の社員は自社ソフトがただでもらえる ゲーム会社で働いていれば、ゲームやりほうだい、ただで自社ゲームがもらえると考えている人も多いが、それはまちがい。ほとんどは社員割引で買えるだけだよ。

常識14 天外魔境最新作はCD-ROM2枚組32ビット機対応になる!?

PCエンジンの大人気RPG『天外魔境』シリーズ。このゲームの最新作がどうなるかは、ユーザーのみんなの関心事項だよね。一部には、最新作は、発売が予想されているPCエンジン後継機、32ビットマシンに対応するのではないかとか、CD-ROM数枚組の大作になるのではないかという噂がささやかれているのだ。実情はどうなのか、発売元であるハドソンに問い合わせてみると……。



⬅広井氏の頭のなかではすでに、最新作の構想が練られているんだろうね。楽しみだ。

「それに対してコメントすることはありません」(ハドソン 広報)

では、開発元であるレッドカンパニーに尋ねてみよう。

「『天外魔境』についてこちらからは、なにも申し上げることはできません」(レッドカンパニー 広報)

う～ん、どちらも冷たい答えだ。でも考えてみれば、『天外魔境』は両社にとってもっとも重要な商品、その秘密をかんたんに教えてくれるはずはないよなあ。でも、どんなゲームになるか知りたいよね。



⬆アニメーションをふんだんに使っていた『天外魔境II』。32ビット機になれば、もっとリアルなアニメが見られるかも。

「『天外魔境』は、ユーザーにたいへん人気がありますからね。それだけに、そのソフトを発売が予想される32ビットマシン用に出させるということは、会社の戦略としては当然のことでしょう。しかし、新ハード用に作るとなると、開発環境をいちから作り出さなければならないので、かなり時間がかかると思いますね。もし出るとしても2、3作あとになるんじゃないでしょうか」(事情通)

なるほど、ではCD数枚組は？

「前作をCD1枚に収めるのが、かなり難しかったということもあり、可能性はあるでしょう。でもそうなると製造コストや、どこでCDの入れ替えをするかが問題になってきますね。実際に発売するのは難しいかも知れません」(同)

実現の可能性はないのかなあ。

真相は

どうやら32ビット機対応や、CD数枚組で発売される可能性は低いようだ。もし発売されるとしても数年先になるだろう。いつの日か、32ビット版『天外魔境』が遊べる日が来ることを願うけど、いまは『天外魔境III』がおもしろいゲームになって僕たちのところにきてくれるのを待とう。

常識15 ネオジオソフトは来年中に200メガの時代になる!?

100メガの大容量を使って、『龍虎の拳』や『サムライスピリッツ』といった人気ゲームを発売して、100メガショックという流行語をつくって僕たちを驚かしたエス・エヌ・ケイのネオジオだけど、今度は200メガ、300メガなどの、もっと多くの容量を使ったゲームを作る予定はないのだろうか？

「去年に100メガソフトを出したばっかりですし、いまのところ予定はないですね。将来的に出す可能性はあるかもしれませんが、来年中に200メガ、300メガのゲームになるというようなことはありませんね」(エス・エヌ・ケイ 広報)

どうやら、いまは容量を増やしてゲームを作ることより、100メガでおもしろいソフトを作ることに専念しているみたいだね。



⬆"100メガショク"のネオジオ。こんどはどんな驚きを僕たちに見せてくれるかな？

真相は

ゲームの容量を増やせば、おもしろいゲームが作れるということではないよね。いまは、現状の容量で、いいゲームを作ることのほうに取り組んでいるようだ。予定されているネオジオ用CD-ROMとの関係もあるので、来年中に200メガのゲームが主流になることはないだろう。

常識16 ファミコンソフトが2年後に発売されなくなる!?

年々ラインアップが少なくなってくるファミコンソフト。2年後には、任天堂から64ビットマシンが発売されるし、ファミコンソフトがなくなってしまうという可能性はあるのだろうか？

「64ビットマシンとの共存は当然可能です。相対的には少なくなっても、それにふさわしいソフトはありますし、任天堂も対応していきます」(任天堂 広報)



⬆新型ファミコンも発売されるし、すぐになくなるとは思えないけどね。

「現時点でははっきり決められませんが、ユーザーからの要望が多ければ対応していくでしょう」(カプコン 広報)

「いまのところ何とも言えません。『ファミスタ』シリーズですか、ユーザーの要望があれば、ぜひ続けていきたいですね」(ナムコ 広報)

なくなる可能性は低そうだね。

真相は

どうやら、すぐにファミコンソフトがなくなってしまうという可能性は低そうだね。メーカーも、需要があるかぎりソフトを作り続けていくようだし、スーパーファミコンでも、64ビット機でもない、ファミコンならではのソフトが、これからも発売されていくことだろう。

ウソ・ホント

一言ウソ・ホント　ゲームの値段は高い　10000円前後もするゲームソフト。たしかにマンガや音楽用CDに比べると高い。でも、もし不当に高い値段なら、誰も買わないだろう。高いか安いかは、ユーザーの価値観で決まることだよね。

常識17 アーケードの格闘対戦ゲームの時代は終わってしまった!?

『ストリートファイターⅡ』が登場して以来、格闘対戦ゲームが続続と登場してきた。ゲームセンターに入れば、格闘対戦ゲームの多いことに誰もが気づくはず。しかも、ただ種類が多いだけではなく、ヒット作となるものもなかには存在する。が、各社が競って出し過ぎてあふれかえっているのも事実。そのため飽きられて、人気にかげりを見せ始めたと言われている。

「『スーパーストリートファイターⅡ』のロケテストを行なったとき、朝から閉店まで席が埋まったままでしたから人気が落ちているとは思えませんね。閉店まえから並んでいるお客さんもいたぐらいですから」(シグマ 販売促進課)。

どうやら『ストⅡ』の人気は持続しているようだ。これで『ストⅡ』の人気は確かめられたが、格闘対戦自体の人気はどうなのだろう。

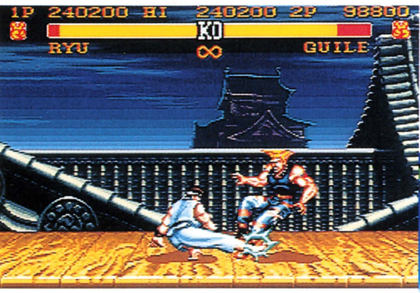
「ほかのジャンルのゲームと比較してみても、やはり格闘ものは人気がありますよ」(同)。

と、あっさりその人気が持続していることが伺えた。さらに……。

「まだ格闘対戦ゲームの人気は続くでしょう。当社の『バーチャファイター』も、アミューズメントマシンショー(AMショー)やロケテストで常にプレーされている状態でしたから。同じようなゲームだけでは格闘対戦も飽きられるでしょうが、見せかたを工夫をすれば人気は継続するでしょう」(セガ 広報)。

実際はまだ人気は継続しているってわけだね。







⬆スーパーファミコン版『ストリートファイターⅡターボ』。現在アーケードでは『スーパーストⅡ』が注目を集めている。
➡セガの『バーチャファイター』。AMショーに出展され、注目を集める。ポリゴン処理されたキャラクターが活躍する。

真相は

格闘対戦ゲームの人気はまだ続いている。さらにAMショーやロケテストで『スーパーストⅡ』や『バーチャファイター』に人が群がったという事実を踏まえれば、少なくともしばらくのあいだ人気は継続しそうだね。今後、メーカーが見せかたにどんな工夫をしてくるかが見物だ。

常識18 セガ版バーチャリティー1000は来年中に日本で登場!?

セガがイギリスのWインダストリーと提携して開発している、バーチャルリアリティーの技術を応用した、新コンセプトのバーチャルリアリティーマシン。これが来年中にゲームセンターで遊べてしまうということなのだが……。

「いまのところはまだ開発段階です。来年登場を目指して開発しているところです」(セガ 広報)。

噂では、先日行なわれたAMショーに出展されると噂されていたのだが、実際は出展されていない。単に噂だけだったのか、開発の遅れが原因なのか定かではない。



⬆Wインダストリー社が世に送り出した、バーチャリティー1000。日本でも筐体はかなり大型のものとなるようだ。

真相は

来年になってみないと事実はわからないが、現時点では○、ということだ。開発の遅れなどなく、順調に物事が進んで行けば何も問題はない。しかし、ゲーム業界全体の体質として、開発初期段階で発表した発売日に登場したソフトやハードは少ない。このことを考えると不安だ。

常識19 『テトリス』の人気は終わることなく永久に続く!?

『テトリス』は日本でも大ヒットしたゲームだ。現在でも根強い人気があり、本誌のTOP30には毎回のようにランクインしている。この人気は永久に続くとも思われるが、そんなことがあるだろうか。

しかし、本誌取材班によると、韓国ではいまでも人気があるとのこと。しかも、韓国のゲームセンターにも『ストⅡ』が置かれているが、『テトリス』のほうが客つきがよく、設置台数も多いという。また、イギリスではギャンブルの対象にもなっていて、何ライン消すと何ポンド、のようなシステムになっているというから驚きだ。もしかしたら、どこでも『テトリス』は人気になって、全国の共通語となる日がやってくるかも。



⬆世界の言葉マ○ド○ルドに変わり、今後の世界の言葉は『テトリス』!? ちなみに、『テトリス』は無味無臭である。

真相は

ランクインするゲームボーイの『テトリス』は、'89年発売のものだ。これだけ人気が持続しているソフトはほかにない。それだけに、どれだけ人気が続くか不明。現在は後継者的存在として、『テトリスフラッシュ』などがその名をあげてきている。やはり『テトリス』は永久不滅なのかも。

ハミ出し ウソ・ホント

週刊ファミ通編集者は子供ぎらい 事実なのかそうでないかは不明だが、なぜか子持ちの編集者はいない。でも、既婚者はいる。ただスケベなだけなのか、本当に子供が嫌いかのどちらかのはずだ。

常識 20 中古ソフトは新品ソフトよりもお買い得である!?

中古となれば多くの商品はもとの売値より安くなる。このことはゲームソフトにも言える、と思われがちだが実際はどうなのだろう。もしソフト意外の商品と同様であれば、中古ソフトは価格的に見てお買い得となるのだが……。

「人が一度使ったものでも気にならないのなら、中古ソフトは新品よりお買い得ですね。でも、ソフトによっては新品より高くなってしまうものもあります」(ソフマップ仕入担当　丸山氏)。

多くのソフトは新品より中古のほうが安く売られているようだ。例外もあるようだが、まずはどんなジャンルのソフトが中古では安くなりやすいのかに焦点をしぼってみると……。

「すべてではないですけど、RPGやアクションゲームは安くなりやすい傾向にあります」(トライソフト 新宿店店長 佐藤氏)。

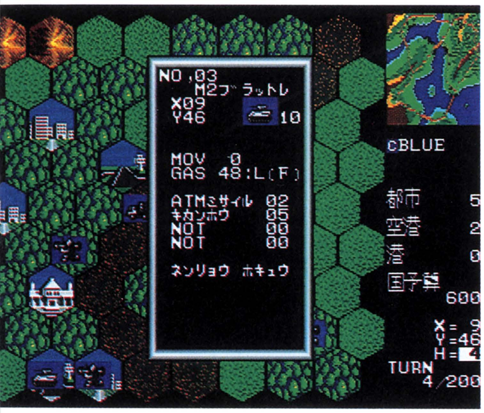
では、逆にどんなソフトが新品より中古のほうが高値になる可能性を秘めているのだろう。

「発売本数が少ないソフトだと、新品のときより高くなる場合もあります。新品を売ろうにも問屋さんにもなく、再販されることもない状態となれば、そのソフトが中古でも新品のときより高くなります」(同)。

ちなみに麻雀、将棋などのテーブルゲームやシミュレーションゲームは、なかなか中古店に流れてこないので高値で売買されているそうだ。ほかの商品と同様ゲームソフトも、手に入りにくいものが高くなるということだ。




⬅⬇新品、中古ソフトが並ぶトライソフト新宿店。新品だけを売っている店とは違い、いまとなっては手に入らないようなソフトが売られていることもある。



⬆中古で人気なのはテーブルゲームやシミュレーションゲームだそうな。中古でも高値になることが……。

真相は

中古のほうが安いソフトもあるが、逆に高くなるものもある。さらに、たとえ安かったとしても一度は他人の手に渡ったことのあるソフトだけに、それが気になる人もいるでしょう。ということで、中古ソフトは新品ソフトよりお買い得である、とは限らないってことだ。

常識 21 人気ソフトは並ぶか予約するかしないと買うことができない!?

人気ソフトは並ばないと発売日に買えない、などと言われているがこれは事実だろうか。

「現在は予約することも、並ぶこともなく買えるでしょう。徹夜で並んだりするお客さんは、いまでもいらっしゃいますけど」(ソフマップ　仕入担当丸山氏)。

並ばないと発売日に買えないというのは、もう過去のこととなってしまったわけだ。

⬇注目度の高いソフトの発売日には、こんな光景が見られた。現在では並ぶ人の人数も減ってしまっているようだ。



真相は

「並ぶ人は、以前に比べるとかなり人数は減ってきました」(同)。と、並ばずとも買えるということを感づいている人もなかにはいるようだ。事実、並ぶ必要も予約する必要もない。が、人気、不人気ソフトに問わず、発売本数が少ないものもあるので、予約という手段をとるのが得策だ。

常識 22 問屋さんの注文数は週刊ファミ通が参考にされている!?

週刊ファミ通には読者が選ぶ発売まえのソフト、ベスト20が掲載されている。問屋さんはこのランキングを仕入れの参考にしているというのだが……。



「期待の新作TOP20は参考にしてます。ランキングされた点数の比率に応じた仕入れの数を調節してるわけではありませんが、ソフトの評価の材料のひとつとしていることは確かです」(某問屋従業員)。

と、週刊ファミ通関係者が泣いて喜ぶコメントでした。楽しみにしてるソフトがあるときは、アンケートはがきにそのソフト名を書いて送ろう。さもないと、数が少なくて楽しみにしていたソフトが買えなくなるかも。なんちゃって。

真相は

問屋さんは期待の新作TOP20を参考にしている、という結果でした。読者のみなさんも、自分の投票したランキングが仕入れの数に影響を与えていると思うと、ちょっと鼻が高いのでは？「これからも日本経済のために、アンケートはがきをどしどし送ってきてね」(TOP20担当者)。

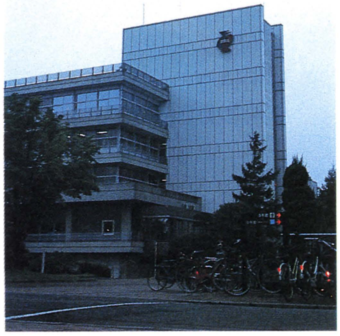
ウソ・ホント

ハミ出し ウソ・ホント

ファミ通に入るとゲームを買わなくなる　ゲームが好きで編集部にやってくる人間がほとんどなのに、働き出すと突如ゲームを買わなくなる。これは事実。原因は編集部にあるゲームで遊んでしまうからのようだ。

常識23 大学にゲーム学科ができる!?

エニックスゲームスクールやヒューマンクリエイティブスクールなど、たくさんのゲーム関係の専門学校が設立。また、NHK教育テレビで放映されている番組『コンピューター未来館』(毎週月曜日午後0時25分～55分) のカリキュラムのひとつとして、ゲーム講座が設けられているほど、ゲーム業界に就職する人が、年々増えてきているよね。だから、そのうちに大学にもゲーム学科が設立されても不思議ではない。



⬆今年の6月にゲームミュージックの特別講座を開いた国立音楽大学の図書館。

国立音楽大学では、6月7、8日に学生たちにビジネスとしての音楽の応用性を知ってもらいたいとのことで、ゲーム音楽の作曲家やゲームメーカーの開発者などを招いて、〝電脳遊技考 Game music の世界〟と題する特別講座を開いて、ゲームミュージックの進化論や、ゲームの制作過程というテーマの講演などが行なわれたのだ。



⬆ゲーム関係の学校が設立されているが、エニックスゲームスクールもそのうちのひとつ。実践的な授業が展開されている。

そのときに、講座が好評だったら正式なカリキュラムにするかもしれないと言っていたので、その講座の反応を聞いてみたところ、

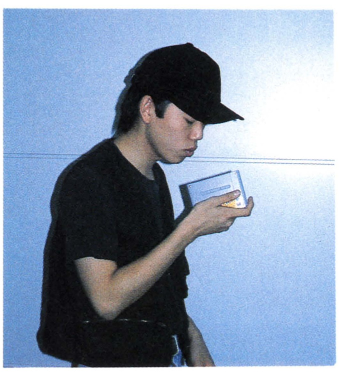
「6月に開いたゲームミュージックの特別講座は、たいへん好評だったのですが、正式なカリキュラムとしてのゲーム学科の設立は、現段階ではちょっと難しいと言えますね。でも、11月中には特別講座のことを提案する予定です。うまく提案が通れば、年に2回ぐらい開いてみようと考えています。まぁ、来年以降から始められればいいですね。正式なことは、だいたい11月以降からはっきりしてくると思います」(国立音楽大学 図書館主任)

うーん、残念なことに正式なカリキュラムとしてのゲーム学科はまだできないみたいだ。しかし、ゲームミュージックの特別講座が大好評で、毎年数回も開けるようになったときは、大学初のゲーム学科を設立する。なんてことが発表されるかもしれない。2、3年後が楽しみだよね。

真相は ×

現段階では、ゲーム学科はできないとのこと。ゲーム音楽の講座を開いた国立音楽大学でさえ、ゲーム学科を設立することは難しいことなのだから、ふつうの大学でゲーム学科を設立することは、それ以上に難しいことだよね。しかし、ゲーム業界を真剣に考えていることは事実だ。

常識24 ゲーム画面が乱れた場合カセットの差し込み口を吹けば直っちゃう!?



⬆コネクターを吹くのは意味がないと思うけど、奇麗になって映ってくれるのだ。

ゲームを立ち上げるときに、バグってしまったり、なかなか映ってくれないことがあるよね。そんなとき、カセットを抜いてコネクターを口でふーと吹いたら直った。なんてことは誰でも経験していることじゃないかな？ そこで、本当にコネクターに息を吹きかけることは効果的なことなのか？

そこで、問題のカセットのコネクターを見ると金属端子の部分がある。多少のごみでもその端子に付着している状態で、スロットに刺してしまうと、うまく作動してくれなくなってしまう。だから、ごみを吹き飛ばしてしまえば、ごみが取れて奇麗に映ってくれるのだ。

真相は ○

もしも、端子部分に付着していたごみが原因ならば、吹いて端子部分を奇麗にさえすれば直るってこともあるのだ。以上のことから真相は○。ソフトにとっては、コネクターはとても重要な一部なので、こんなことがないようにソフトの保管場所にも注意がいるね。

常識25 ゲーム業界の人は食べながらでないとお話ができない!?

吉田戦車も指摘しているように、週刊ファミ通誌上の座談会に登場するゲーム業界人は、必ずと言っていいほど何か食べている。

「あれは、わざわざ座談会に出席していただいてるお礼の意味もありますし、お酒の力で極秘の情報を聞き出そうとしているんですよ」(週刊ファミ通 某編集者)

と深～い理由があるのだ。

真相は ○

たしかにゲーム業界の人たちのなかにはグルメが多いのも真実。しゃぶしゃぶや、カニのためなら大事な情報も教えちゃう、っていう人もいるのも事実。ただし、最近では食事よりも「エッチ関係の招待にしてくれ」なんていうゲーム業界関係者も増えてきている。座談会も変わるかも!?

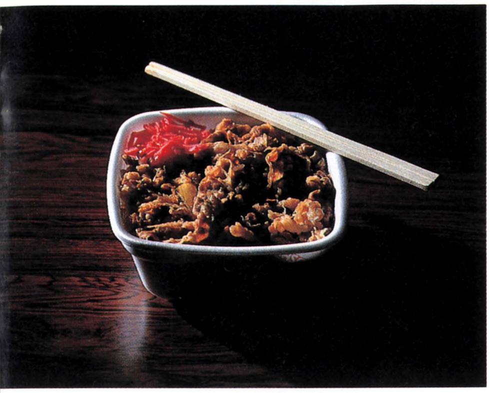


➡誰だって、豪華な料理が目の前に出てくればうれしくなっちゃうよね。



⬅こんなごちそうだったら毎日でも食べてみたいよね。

常識26 初台に引っ越したファミ通編集部には牛丼が持ち込めない!?



⬆これが噂の牛丼だ(当たりまえ)。持ち込みは禁止だが、すでにファミ通編集者の主食となりつつある。

ファミ通編集部が永年慣れ親しんだ東京の港区南青山を離れ、渋谷区の初台って場所に引っ越したことはみんな知ってるよね。新しいファミ通編集部は、初台のトーシンビルっていう建物のなかにあるんだけど、このビルのすーぐ近くに、牛丼一筋80年以上(推定)の吉野家がある。

だが、信頼できる情報筋の話によると、この吉野家の牛丼を編集部に持ち込むことは禁止になっているという!! ジャジャーン、それはいったい事実なのだろうか!?

「ファミ通10月8日号の金華ファミ珍楼にも載ってたように禁止されてるでしょ。引っ越しまえに、新しいビルでの注意事項を書いたお触れ書きが回されたんだけど、それにもちゃんと書いてあったしね」(山本えび天)

ふーむ。どうやら、事実らしい。ところで、そのお触れ書きを回したのは誰なんでしょう?

「もちろん東府屋ファミ坊に決まってるでしょ」(浜村通信)

よし、では真相を東府屋ファミ坊本人に聞いてみよう。

「牛丼の持込みはダメ。匂いがアレだからね」(東府屋ファミ坊)

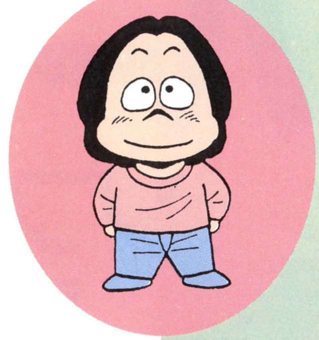
でも目と鼻の先なのに持ち帰れないってのはちょっとなぁ……。

「そんなの食べてくればいいじゃん。ピザとか弁当の出前なら取ってもいいし、吉野家の牛丼以外は持ち込みも可だからね」(同)

じゃ、親子丼やカツ丼なら持ち込みは可能ってわけね。もしかして、松屋の牛丼もいいのかな?

「いいよ」(同)

あらららららら。



⬆ファミ通の前編集長、東府屋ファミ坊。ゲーム業界きってのグルメな人。

真相は

調査の結果、吉野家の牛丼のみ持ち込みが禁止という事実が発覚した。だが、お弁当の持ち込みやピザの出前などは以前と同様可能であり、吉野家以外の牛丼も容認されるということが判明した。でも、吉野家にはもう死ぬほど食べに行ってるので怒らないでね、吉野家さん。

常識27 ファミ通編集部ではいまごろなぜか超能力ブーム!?

ファミ通編集部では超能力ブームが起きている? うーん、いまごろなぜ? どうして? というわけで調査した結果、週刊ファミ通10月29日号の『催眠術でゲームがうまくなる!かも』の記事が発端となっていることが判明した。

うすば羽田とジョルジョ中治が、催眠術やESP能力などに関する本を読み、額に1円玉を2枚重ねてつけるという実験試みたことがきっかけで、ほかの編集者たちもこぞって額に1円玉をつけるようになったとか。1円が額につかなければ人にあらず、といった雰囲気さえ生まれるなか、青山ガゾーは5円玉2枚、デザイナー川端は1円玉3枚に成功したという。

真相は

たしかに超能力ブームというものが最近あったようだ。10人ほどの集団が1円玉2枚を額につけながら仕事をしているという光景も複数のメーカーさんに目撃されている。だが、引っ越し後、そのような光景の目撃例はいまのところ報告されていない。かなり短いブームだったようだ。



⬅1円玉をつける人々。全盛時はこのような輩が多数存在した。

常識28 遅刻常習者の水ピンは結婚式当日も寝坊して式に遅刻してしまった!?

ファミ通編集部の水ピンは、編集部に泊まることで有名だが、一回家に帰るとなかなか出社しないという事実はあまり知られていない。それは、一度眠りにつくとなかなか目を覚まさないという性癖によるものらしい。ところで、その性癖がたたって、結婚式にも寝坊をして遅刻したという話がある

「そんなことはないっすよ。ちゃんと3時間まえには式場に着いてましたよ」(水ピン)

なんだ、デマだったのかぁ。

「編集部のみんなが集まった2次会には2時間も遅刻したけどな」(2次会幹事 柴田ゴンス英春)

うーん、さすがは水ピンだね。



⬆水ピン。結婚式後40日に及ぶ長期休暇を取り、日本一周旅行に出かけた人。

真相は

結婚式そのものには遅刻してはいなかったが、ファミ通編集部のみんながお祝いしてあげようと計画した2次会には、ちゃんと寝坊して遅刻していた。奥さんの証言によると、何度起こしても起きなかったそうだが、結婚式のあと家に帰って2次会までのあいだに寝るかなあ。

ウソ・ホント

ハミ出し ウソ・ホント?

オカマのMはMがつく人? 本誌伝言板のコーナーに出没するオカマのMの正体は、イニシャルにMがつく編集者と思われているが、伝言板担当者に聞いたところ、「Mがつくかどうか? そうでもないかも」だってさ。

次世代の

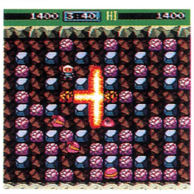
ハードとソフトと関わり合い

GAME











メガドライブが登場した年より、PCエンジンが登場した年より、スーパーファミコンが登場した年より、来年は情報そして発売で、ゲーム業界が騒がしくなるかもしれない。

64ビット、32ビット そんなハードをユーザーは求めているのか!?

平井　今年は、いろいろ新しいハードが出てきてますけど、わんぱくこぞうさんは、レーザーアクティブとかもファミコンといっしょに売っているんですか？

習田　いえ、レーザーアクティブは置いてません。マーティーも置いてませんよ。手に余っているっていう状態ですね。たとえば、マーティーがほしいっていうお客さんがいたら、いろいろな説明をしなければいけないでしょ？　新しいハードですし、パソコンに近いものを、うちのスタッフがちゃんと説明できるかって言ったら、できないんですよ。レーザーアクティブについても同じですね。

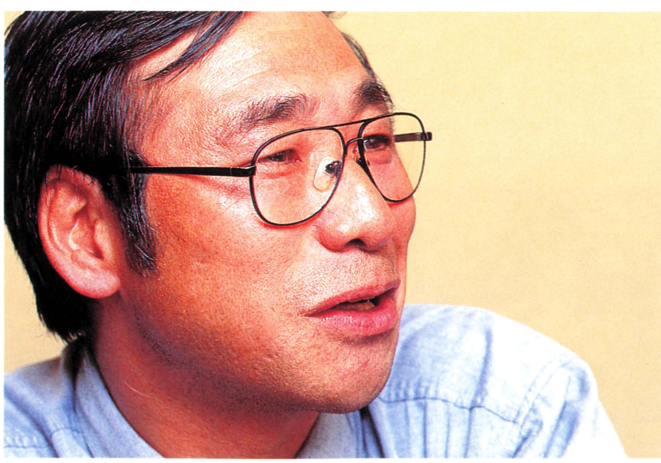
平井　確かにハードの種類が増えると、売る側もそれに応じた知識が必要になるわけですから、たいへんですよね。

習田　なんたって、うちは専門店ですからね。お客さんにも、それなりに対応できないとまずいわけですよ、やっぱり。

平井　じゃ、3DOはどうですか？　松下さんは、かなり力を入れてるでしょ？

習田　う～ん、話によると広告予算が100億超えてる、っていいますけどね……3DOについては、扱うかどうか、よくわからないですね。家電メーカーさんがからんでるハードっているのは、流通に関しても、すっきりしてないんですよ。家電のお店で売るのか、おもちゃ屋さんで売るのか、態度がはっきりしてない。でも来年の4月には日本でも3DOが発売されるわけですから、そろそろ売るのか売らないのか、対応を決めておかないとまずいですけどね。

平井　同時発売のソフトは10タイトルくらいですよね。注目しているものとかありますか？



平井直樹(ひらいなおき)
昭和22年2月9日生まれ
●株式会社ハドソン広報担当。「ソフトのタイトルが増えるより、質の向上を願う」と、ソフトメーカー社員としてだけではなく、ひとりのゲームファンとしても業界を見つめる。

習田　う～ん、なんですかねぇ。ソフトに関してはどうなんでしょうね……なんか紙芝居的なものが第１弾に何を出すのかは気になるところですけど……。

平井　日本ではどのメーカーも、まだ何も作ってない状態なんじゃないですか。

習田　そうでもないですよ。メーカーさんに聞くと、〝3DO？　やってますよ〟っていう答えが、けっこうありますから。

平井　企画の段階というんじゃなくてですか？

習田　いや、もう作り始めているみたいですよ。ハドソンもそろそろじゃないですか(笑)。

平井　いやいや(笑)。

習田　あんがいアメリカのほうで、先に参入を発表したりして。第１弾は『ボンバーマン』ですか(笑)。

平井　そんなことないですよ。うちが(3DOに対して)手をあげないのは、国内のマーケットが見えてないっていうのと、開発ツールをいじれないからなんです。いまの開発ツールを使ってたんでは紙芝居的なソフトしか作れないんじゃないか、と。ただ、規制されたなかで、紙芝居的に見せてもシンプルだけどすごくおもしろいっていうのができれば話は別ですけどね。でもいまの状況では、その辺が見えないんです。となると、ハドソン独自のソフト制作が困難なんで。

本当にあるのだろうかハドソンの3DO参入！

習田　では、ハドソンの3DO参入は考えられないってことですか？

平井　いまのところはそうですね。でも、うちは基本的にはフットワークが軽い会社なんで、もうかるとなれば何でもやりますよ(笑)。

習田　いいんですか？　そんなこと言って。いろんなとこから怒られますよ(笑)。

平井　新しいマシンがこれから、どんどん出てくるわけですけど、売る側の人間として、何か考えてることはありますか？

習田　任天堂の64ビットにしろ、セガのニューマシンにしろ、ハドソンさんの次世代機用チップにしても、それで何をしたいのかっていうのも、よくわかんないんです。それに子供たちが本当にすごい音や、きれいなグラフィックを求めているかっていうのも、疑問なんですよ。実際のところ、いまはまだ新しい高性能のハードは、必要ないんじゃないかとも思うんですけどね。

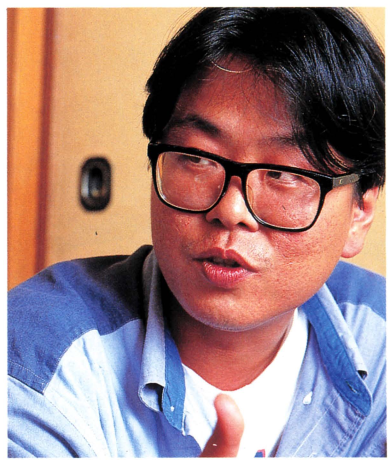
平井　それはよくわかりますね。今年の夏に、ハイビジョンを使って『HI-TENボンバーマン』大会をやったんです。ハイビジョン用に作ったゲームなんですけど、解像度がハイビジョンの規格にあってるかっていうとそうでもなくて、省略してる部分もあるんです。でも、たくさんの子供たちが参加してくれたし、現場での手ごたえもよかったんです。そうなると、すごい画像っていうのがいまのゲームファンが求められているかっていうとそうではなく、もっと違うことを求めているんじゃないか、と考えさせられますね。

習田　『モータルコンバット』の売行きでユーザーのひとつの答えが出ると思うんですよ。実写を使った格闘アクションという評判だけど、これまでのと比べておもしろいのかどうか……。アメリカでは売れたでしょうけれども、日本ではどうでしょうかねぇ(笑)。

平井　こう考えてくると、実写の撮り込みとか、ポリゴンとかもハードではなくソフトしだいってことですよね。

習田　そうだと思いますよ。まあ、こんなこと実際にはないでしょうけど、たとえば任天堂の64ビットマシンで、映画でマリオ役だったボブ・ホプキンスの撮り込み画像が跳ねますよっていうゲームが発売されるとしますよね。そんなんだったらいらないよって感じですね(笑)。撮り込みだから、ポリゴンだからって言うだけじゃ、64ビットなんていう高性能のハードは必要ないですよ。

ウソ・ホント



習田一成(しゅうたかずなり)
昭和35年９月23日生まれ
●株式会社アクトわんぱくこぞう東京営業所長。「もっとユーザーのことを考えて、ゲーム業界全体が動かなければ、と思っている」の言葉どおり、対談ではユーザー本意とする意見が多かった。







ハードが先行している現在では、ソフトの存在は見えてこない。いまの状況では、これまでのよりもっと楽しいソフトが登場することを願うしかないのだ。

GAME

ウソ・ホント

ハードよりもソフトが重要これこそがゲームの常識だ

平井　32ビットだの、64ビットだのっていう高性能ハードは、実際にユーザーに求められているものなのでしょうか？　ユーザーと直接的に関わってる立場から見てどうでしょう？

習田　子供たちに関しては、現在のハードで十分満足しているはずですよ。

平井　そうなると、高性能ハードは必要ないってことですか？

習田　そうとは言い切れないですね。マーケット的に見ると、年齢が高くなっていくと、どうなのかわからないですよ。ファミコンが出たばかりのころユーザーがもっとも多かった年代は、いまは20代後半に差しかかろうとしてるわけでしょ。この年代が新しいハードに対してどう関わるかっていうのがありますから。これがどう新しいハードに関わるかわからないですけどね。というのは、まだどんなハードだか具体的に見えてる部分が少なすぎるから、この年代のユーザーがほしがるかどうかわかんないんです。

平井　任天堂の64ビットについては、わからないことがまだ多いですけど、２年も先のことですから、それもしょうがないですか。本当に具体的なことは、64とか32とかの数字だけですからね(笑)。これだけだと、ユーザーの判断材料にはならないですよね、すごいらしいぞ、ぐらいで(笑)。

習田　でも、セガのニューハードのほうはなんとなくですけど、具体的に見え始めてる部分がありますね。

平井　一説によると、セガはアメリカでこれからやるケーブルテレビ関係を日本でもやろうかっていう話もあるみたいで。もともとそういう設計だって噂だけど、どうなんでしょう。

習田　その辺は聞いたことがないんでわからないですけど、それが本当であれば、またすごいですね。それにしても今回の対応は速かったですよ。初心会での山内社長の講演のあと、すぐセガでは会議がもたれたって話ですから。おそらく、セガとしてはどう出るかの会議だったんじゃないでしょうかね。

平井　発表は遅れたけど、その分かなり具体的なことが決まっているようで。それにソフトにしてもアーケードでたくさん持ってるから、いろいろ出せるわけですしね。ゲームセンターにあるものであれば、どういうものが出るかもユーザーは具体的にわかるし。『バーチャファイター』だとか、『バーチャレーシング』だとか、ニューハードなら可能でしょう。

習田　ところで、ＰＣエンジンに代わる新しいハードはどういう状況なんでしょう。

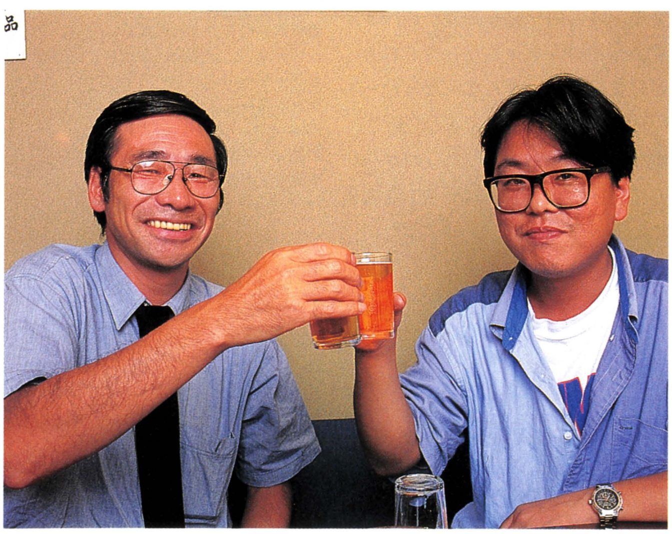
平井　あれはうちのスタンスから言えば、趣味で作っているようなもんですからね(笑)。その趣味で作ったものを買ってくれるところがあれば、うれしいんですが……。

習田　でも、任天堂が64ビット、セガが32ビット＋α、ときてるわけですから。何か動きがあってもいいんじゃないですか。

平井　かりに立ち上げるにしても、ソフトが見えないとどうにもならないじゃないですか。

習田　次世代機用『天外魔境』っていうのを、本当は考えてたりするんじゃないですか？

平井　社内的にはコツコツやってますよ。開発の手法を確立しないとダメなんですが。合理的な方法で開発しないと、現在の開発用マシンではお金がかかってしょうがない。あれやこれやで、いろいろ大変ですよ(笑)。



対談撮影/鍛代修

ゲーム業界は火のないところに煙がモウモウ!!


ATLUS
魔神転生
神の壮大なる実験が、ついに始動す。
「真・女神転生」がシミュレーションゲームで鮮やかに登場！
悪魔たちを交渉により仲魔に引きこんだり、仲魔ユニット同士を合体させて
より強い仲魔を創ることも可能だ。全59ステージの壮大なスケール！
外交性と戦略性に富むシミュレーションRPGが、ついに胎動を始めた！
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
スーパーファミコン専用カセット
発売日・価格未定
©1993 ATLUS
※画面写真はすべて開発中のものです。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
開発スタッフ募集中!!
1. ゲームデザイナー(企画) 2. プログラマー 3. キャラクターデザイナー 4. サウンドクリエイター
※経験2年以上の方。詳しくは、お気軽にお電話でお問い合せください。採用担当/小松・牧野
☎03(3235)7802 ※ゲームテストプレイヤー(アルバイト)も同時募集!
アトラス・テレホンサービス
03(5261)9191・9192
株式会社 アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12


KOEI
前作“大航海時代”の夢が、ロマンがよみがえる!! RPGに
冒険も謎も運命も、
時は中世、誰もがはてしない海に夢を賭けた頃――
ここに、海に運命を賭ける6人がいる。
肉親の仇を討とうとする女海賊、幻の国を探す若者、
エルドラドを追う冒険家……
運命はさまざまに絡み合って、胸躍るドラマが生まれる。
さあ、船を出そう! 青い波はきみの味方だ。
華麗なる冒険ロマンの世界が、きみを待っているのだから。
リコエイションゲーム
大航海時代


SLGのおもしろさをプラスした“リコエイションゲーム”最新作。
七つの海が知っている。
イラストレーション：橋本正枝
II
来春
発売予定
スーパーファミコン版 予価11,800円(税込)
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



KOEI
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応
ファン待望、歴史シミュレーションゲーム
これぞ、戦国の極み。
新章に突入した第五弾。九百名を越す武将、百十を数える城……
そのスケール、そして息を呑む迫力、何もかもが破格だ。
システムや内容も、リアルかつドラマティック。真の戦国がある。
見よ、乱世の歴史は、この「覇王伝」から始まるのだ。
最高峰のシリーズ最新作。
1551年 3月
尾張国 清洲城
織田家 織田信長
「こたびは両家の絆 ますます深めるべく参上致しました」
織田信長
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
覇王伝
スーパーファミコン版
12月
発売予定
◎標準小売価格:12,800円
●スーパーガイドブック(上・下):各1,200円(上巻11月・下巻12月発売予定) ●ハンドブック:2,000円
●信長の野望・覇王伝武将ファイル:2,580円 ●CD:KECH-1033:2,900円
※画面写真は開発中のものです。


KOEI
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
MEGA CD
きみが育てたこの馬が、世界の頂点に立つ！
11月初旬
再出荷!!
Winning Post
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
ハンドブック
スーパーガイドブック
ファン待望、大容量16メガの本格派競馬シミュレーションゲーム!!
自分の馬が育つ喜び、勝つ醍醐味………
ブリーダー体験からレースの駆け引きまでを思う存分楽しめる競馬ソフトが登場！
わかりやすい操作で、しかもドラマティックに競馬の世界をシミュレート。
だから初心者も競馬通も大満足、さらに競馬ゲームの最高峰!!
馬主の感動がここまで伝わるソフトがかつてあっただろうか？
ゲームの特色
●自分で競争馬をつくり、血統を残す「ブラッドスポーツ」としての競馬をリアルに再現。
このソフトならではの「競り」も、強い馬を手に入れる重要なポイントだ。
●レースは最大12頭立ての手に汗握るアニメーション。もちろん馬券の購入もできる。
●調教師、厩務員、騎手……さまざまな人々との交流が熱いドラマを展開。
●用語がわからない人のためには「競馬用語事典」。特に重要な200語を解説、初心者も安心。
特別価格
スーパーファミコン版：12,800円／メガCD版：9,800円
●スーパーガイドブック：1,200円 ●ハンドブック：2,000円


KOEI
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
FAMICOM FAMILY
PC Engine
MEGA DRIVE
MEGA CD
これであなたの退屈は、退治される。
信長の野望
全・国・版
●スーパーファミコン版/メガドライブ版:8,800円
●スーパーガイドブック:1,200円
信長の野望
武将風雲録
●スーパーファミコン版/ファミコン版
/メガドライブ版:11,800円
withサウンドウェア(CD付):14,200円
●PCエンジンスーパーCD-ROM²版
withセーブくん:13,800円
●スーパーガイドブック(上・下巻):各980円
●CD:KECH-1007:3,000円
信長の野望
ゲームボーイ版
●5,800円(税込)
●ガイドブック:910円
三國志
ゲームボーイ版
●6,800円(税込)
●ガイドブック:980円
三國志III
●スーパーファミコン版/ファミコン版
/メガドライブ版 /メガCD版:14,800円
●PCエンジンスーパー
:14,800円
withセーブくん:16,800円
●スーパーガイドブック(上・下巻):各980円
●CD:KECH-1022:2,900円
蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史
●スーパーファミコン版/ファミコン版
/メガドライブ版/メガCD版:11,800円
●PCエンジンスーパー
CD-ROM²版:9,800円
withセーブくん:13,800円
●スーパーガイドブック:1,200円
●CD:KECH-1029:2,900円
太閤立志伝
●スーパーファミコン版/メガドライブ版:11,800円
●スーパーガイドブック:1,200円
●CD:KECH-1024:2,900円
大航海時代
●スーパーファミコン版/ファミコン版
/メガドライブ版:11,800円
withサウンドウェア(CD付):14,200円
●スーパーガイドブック:980円
●CD:KECH-1002:3,000円
スーパー
SUPER
麻雀大会
●スーパーファミコン版
/PCエンジンスーパー
CD-ROM²版:9,800円
ヨーロッパ戦線
●スーパーファミコン版
/メガドライブ版:12,800円
●スーパーガイドブック:980円
●CD:KECH-1017:2,900円
提督の決断
●スーパーファミコン版
メガドライブ版:14,800円
●スーパーガイドブック:980円
●CD:H29E-20006:2,987円
リーディングカンパニー
●スーパーファミコン版:12,800円
●CD「Keys of the city」
KECH-1006:3,000円
航空王をめざせ
エアマネジメントII
●スーパーファミコン版:12,800円
●スーパーガイドブック:1,200円
伊忍道
打倒信長
●スーパーファミコン版:11,800円
●スーパーガイドブック:980円
●CD:KECH-1014:3,000円
通信販売
お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係(TEL.045-561-6861)まで。

人気シリーズ、続々登場　歴史人物笑史

爆笑クイズ三國志2

あなたの三國志マニア度をチェック!!

熱い期待に応えて再登場！「三国志演義」の問題が時代順に出題される。楽しい「爆笑人物事典」も収録の一冊！

シブサワ・コウ編　●B6判　定価一、〇〇〇円

10月下旬刊行予定



爆笑三國志4

好評発売中

シブサワ・コウ編　●B6判　定価一、〇〇〇円



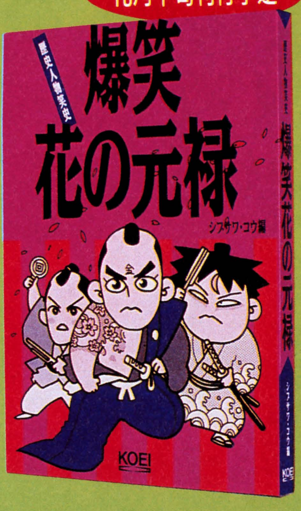
爆笑花の元禄

「爆笑」に豪華絢爛の江戸時代、登場！

江戸時代を爆笑の渦に巻き込んで時代劇すらブッ飛ばす迫力。水戸黄門から食べ物、大奥まで江戸の魅力満載の一冊！

シブサワ・コウ編　●B6判　定価一、〇〇〇円

10月下旬刊行予定



KOEI

あなたに楽しい本があります。光栄の本、続々登場！

人気爆発!!噂のカルト本　光栄カルト倶楽部

西遊記の謎

有名な中国伝奇に隠された謎とは…？

■マジック・モンキーズ・編　●四六判　定価一、二〇〇円

孫悟空のモデルは一体誰なのか？沙悟浄はカッパなのか？大好評のシリーズ第四弾は、あの「西遊記」に挑戦。誰もが知っているつもりの物語に秘められた謎があかされる。

10月下旬刊行予定



少年探偵団の謎

■「明智探偵事務所」を探偵する会・編

小林少年は一体何歳なのか？あの江戸川乱歩の世界に迫る！怪人二十面相と少年探偵団の対決に隠された数々の謎が今鮮やかに解きあかされる。

●四六判　定価一、二〇〇円

好評発売中



TVヒーローに挑む悪の秘密結社の謎

■地球の平和を守る正義市民協会・編

今、悪の秘密結社が面白い！ショッカー、死ね死ね団など「悪の秘密結社」にまつわる数々の謎を、豊富な例証で解きあかすカルト本第二弾！

●四六判　定価一、二〇〇円

好評発売中



三國志武将列伝
青竜の旅人・関羽
■菊池道人・著

「義」を探すため若者は立つ――若き関羽を描く武将列伝第四弾。

●四六判上製　定価一、五〇〇円

11月下旬刊行予定

デジタル・ノベルズ
孔雀石の箱
■鳥井架南子・著

行方不明のプログラマーを追え！パソコンゲームに隠された謎とは？新登場、デジタル・ノベルズ第一弾。

●四六判　定価一、五〇〇円

好評発売中

歴史外伝シリーズ
超・三國志-赤壁秘話
■今戸榮一・著

曹操編　●四六判上製　定価一、五〇〇円

呉臣編　●四六判上製　定価一、五〇〇円

好評発売中

SLG解体新書
■多摩豊・著

●A5判　定価一、八〇〇円

好評発売中



涙と笑いの競馬バラエティー
夢はターフを駆けめぐる
■光栄出版部・編

●A5判　定価一、二〇〇円

好評発売中



ロッキー&バビィの麻雀大会へようこそ
■馬場裕一、ロッキー堀江・共著

●A5判　定価一、二〇〇円

好評発売中

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）☎045-561-8000（TVゲーム専用）
■お求めは全国のパソコンショップ・デパート・玩具店・書店で。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
■ファミコン・スーパーファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。
■〈メガドライブ・メガCD版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE・MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■書籍・CDは税込価格です。（CD販売元：ポリドール株式会社）

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

ASCII

冒険・幻想・浪漫

ADVENTURE　FANTASY　ROMAN

ログアウト冒険文庫



キャラクターイラスト・藤島康介



10月15日創刊

(毎月15日発売)

ウィークエンド・ひーろー
放課後の英雄
作:火浦 功/イラスト:山本貴嗣
●定価630円
沈黙のベストセラー作家火浦功による新感覚スクリプト・ノベル登場!異星人クロサイトに挑むひーろーとは…

ウィザードリィ外伝
女王アイラスの受難
作:高井 信/イラスト:末弥 純
●定価680円
ゲームボーイ版ウィザードリィ外伝をグループSNEの高井信が小説化!おもしろさ抜群のウィズ小説を堪能せよっ!

イースⅣ序章
翼あるものの肖像
作:大場 惑/イラスト:池上明子
●定価550円
イースシリーズ最新作の世界設定をベースにしたプレストーリーがこれ!ゲームの前に読めばカンペキ!

暁のビザンティラ㊤
作:菅 浩江/イラスト:斉藤友子
●定価520円
青雲賞受賞作家 菅浩江が描く華麗なる異世界SFファンタジー。武人ビザンティラの行く先に待つものは?

編集制作:アスキー出版局　発行:㈱アスペクト

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194　株式会社アスキー
※表示定価はすべて消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。


ASCII
月刊
アスキーコミック
11月号
好評発売中!!
(毎月19日発売)
特別定価380円
幻想の迷宮、旅してみないか‥‥‥
ゆめ ダンジョン
よりぬき 特別付録
のんきな父さん
実践編
桜 玉吉
MONSTERMAKER SAGA
新連載
新章
九月姫
DIFFERENT REALM
夢幻の探索
北川 直/藤村文彦
急展開！ 悪魔対小次郎戦、白熱化！
真・女神転生
鈴木一也/御祇島千明
隔号連載サイコ・ダイブ・アクション！
めんたるダイバー
こやま基夫
ゲームボーイ版『III』発売記念巻頭カラー
ウィザードリィ外伝II
黄泉の覇王
ベニー松山/池上明子
人気にこたえて、一挙2話掲載だッ！
ダンジョン退屈男
渡辺電機(株)
昆虫世紀
〈後編〉
MEIMU
単行本第1巻発売決定！
しましま曜日
竹本 泉
SFホラー 前後編64ページ
魔王
(イフリート)
久保田眞二
強力連載陣
遥かなる異郷ガーディアン
市川みなみ
プリンセス・ミネルバ
舞阪 洸/竹邑真字
がらくた屋まん太
能田達規
ニューボンボン
吉田戦車
神聖高飛車帝国
水玉螢之丞
戦え！ 筋肉番長
加藤礼次郎
ストリーム・キッズ
虎向ひゅうら
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

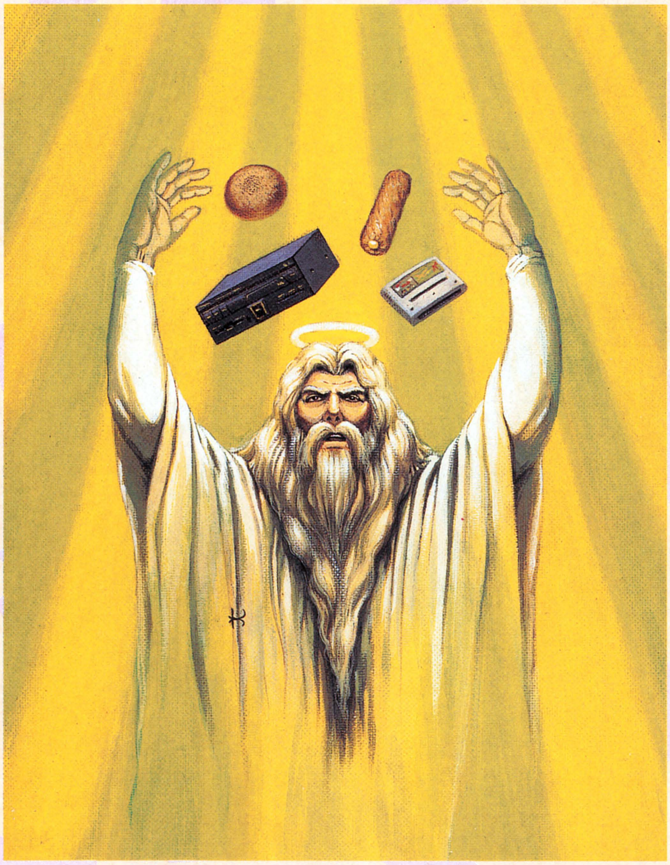
～信じる者は足元を救われて、こりゃまたスッテンコロリン～

幸福の合体と科学

連立政権によって1党独裁の政治は幕を閉じた。これすなわち合体の力である。つまり合体は時代を動かすのだ。すべての芸術的革命家合体マニア諸君よ、我々の時は来た。立て、そして座って少しは休め！　合体の夜明けは近い。もう奴らにオタクとは呼ばせないぜ。

提供・制作・発売元
ファミ通合体教団

神は降臨し「ピッタシせよ」と云はれたもうた



天地まだ混沌としたころ、唯一神、鼻水ぶぴびーっといっぱつかます。かました鼻水、地を駆け巡り川となる。唯一神、かく語りき。「水、ひとつに合体されたもーれ」と。合わされし鼻水、地を覆い、やがてくぼみし地に落ち着く。これ海の始まりなり。また**合体の始まり**なり。唯一神、さらに「くぼみし地にでっぱりし地よ！」と語る。そしてティッシュ紙のひとかけらを取りだし、鼻に残りし鼻水、ぶぴびーっとかます。かまされしティッシュ紙、地に落ち山となる。これにて天と地別けり、海には海老一染太郎、山には山田隆夫現われ人の子の先駆けとなる。

唯一神、人の子に予言授ける。「くぼみしものとでっぱりしもの、いずれ**合わさりひとつ**になるであろう」。人の子、この教えを守り、日没すると、くぼみしものとでっぱりしもの、合体するようになる。唯一神、これをよしとし「**ピッタシせよ**、さすれば増えるなり」と語りき。以後、天に昇り、地を見守る。

人の子、合体によりその数増やし、地に溢れる、溢れしため、食料難起こる。これを見かねた唯一神、**小倉族と木村族**を合わせ、魔食アンパンを創造し、人の子に授ける。人の子これを喜び、その後、和洋折衷食**チーズカマボコ**、黒白生食**ミルクセーキ**など発明し、受難のときを越える。

合体の知恵、食料だけに留まらず、人の子の生活に溢れる。より強き金属求め、**超合金**なるもの作る。超合金、人の子のさらに小さき子の手に渡り、幸いを得る。しかし、任天族電子遊戯機器科ファミコン、ファミコン同種族合体ディスクシステムなるもの現われ、幸いは永くは続かなかった。唯一神、これだけではをよしとせず「もっとしっかり合体せよ」と語り、シャープ族**ツインファミコン**を創りたもうた。

人の子それを見習い、丸き光し円盤と、薄く軽いカードを合わせ、NEC族おしゃれ専科**Duo**を、円盤とランダムアクセスなる黒き棒を合わせ、ビクター族すなわち驚異の**ワンダーメガ**を発明するに至る。さらにはこの両者を融合し、パイオニア族新規参入科**レーザーアクティブ**をも手中に治め、世は合体に覆われる。

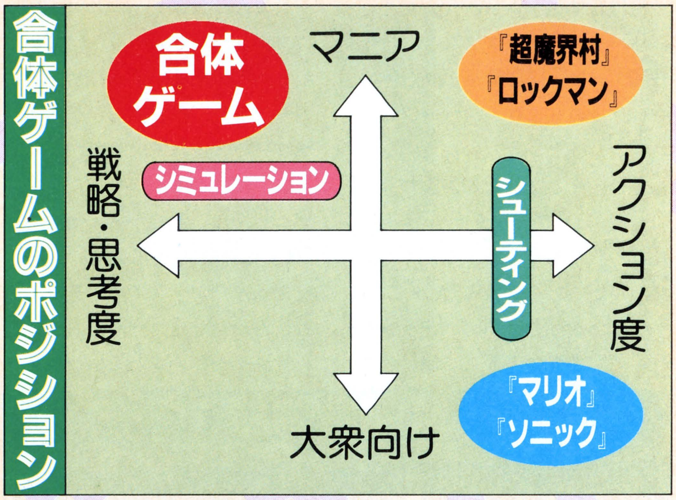
唯一神、人の子に最後の予言たれる。「後世まで合体の教え広め、幸いなる1000年王国を築くがよい」と。予言守り、地に初めて宗教生まれその名、合体教団という。これ、有史以前の物語なり……。

イラスト／モリコギト

唯一神の教えのもとに合体教団創設される！

私が合体教団の教祖である。ところで、左のページに書かれた経典を読んで頂いただろうか？ 読めばわかるとおり、人類の進歩と発展の影にはつねに合体の思想があったのだ。読者諸君らのまわりにあるすべての文明機器は、合体なしでは機能しないものばかりである。なにせコンピューターでさえ、モニターとキーボードとディスクをつながなければ、ただの箱というわけだからな。これで合体がどんなに素晴らしいことなのか、諸君らにもおわかり頂けただろう。

では我が教団の説明に入るぞ。ファミ通合体教団は、唯一神の教えをもとに、合体の魅力を探求していく知的集団である。なぜ知的であるかというと、右の表のとおり、我が教団が愛してやまぬ合体ゲームは、バカちんにはプレーできないものだからである。なんか選民思想ぽくてナウな感じ～ってヤツかな。うぬ、ちと違うがそうである。それはさておき、ファミ通誌上において、これから我が教団がたびたび活躍すると思うが、今後ともヨロシク！ である。



合体はなぜ優れた事象か？
↓
1本の矢は折れやすい
↓
でも3本合体なら折れない
↓
つまり硬度が倍増だ
↓
しかも太さは3倍とお得！
↓
ギャルにモテモテ

教団の教え

1. 汝、精霊を愛せ！
2. 日々、合体に励め！
3. ただし男女合体は18禁
4. コカインも禁止である
5. 失敗は成功の味の素なり
6. 犬も合わせりゃケルベロス
7. 魔界が平和でありますように

科学的合体主義がピッタシの秘密を解明する

あちきは合体教団科学班班長でや～んす。なんか教祖さんが、ずいぶんと力込めて、合体合体と言ってるようでヤンスね。でも、あちきは思うんでゲスよ。人間ってヤツあ、なんで穴があったら突っ込んでみたり、ふいにスキマを埋めたくなったりするんでヤンスかね。合体ってヤツあ～、本能でゲスか。あちきは科学班班長でヤンスが、ちっともわからないでゲスよ。そこで精神科のお医者さんと、合体を極めたマスターに、そのへんのとこ聞いてみたんでや～んす。

心理学からのアプローチ

プラトンの時代から〝人間は失った自分の半身を求めて愛を語り合う〟といわれています。どんな人でも、自分には大事な何かが欠けているという欠如の感覚から逃れられないんですよ。そこをなんとかして埋めたいと思うのも、また人間ですね。そういう心理を踏まえたうえで、目のまえの分析医に自分の心の穴を埋めるカギがあると思わせるのが、精神分析の秘技といえるのです。そう考えると『女神転生』などで望んだ相手と合体するというのは、精神分析の究極の姿に似ているかもしれない。といつも思いながらプレーしてます……っていうのはウソだけど、まぁ、そういうことです。

プロフィール 香山リカ（かやまりか）：主婦業をこなしつつ、何本もの雑誌連載を抱える美人精神科医。多忙で美貌である。

実体験からのアプローチ

結果がわかっているのに、本当かどうかを確かめてみたくなる。古くは、ビーカーの中のロウソクの火が、蓋をされることによって消える事実に。ちょっと前では、できちゃうのに中で出してみる暴挙に。最近では、そう、マーラと知ってバエルとアバドンを足してしまう予定調和に。実際、攻略本を作ってたもので、結果を本当に知っていた。それの確認のため、日夜合体にいそしんだのは、確認が楽しかっただけだ。はっきり言っちまうと、思いもかけない悪魔ができたといって喜んでいるのは、甘い！ 結果を想定し、やっぱり俺の思った通りだフフン、くらいが合体の醍醐味だろう。

プロフィール 飯田真佐史（はんだまさし）：ファミ通編集者を経てフリーライターに。アトラス公認の合体マスターである。

合体ゲーム世に溢れ、人に至福をもたらす

俺は合体ゲームしかやらねえ、バリバリの合体オタクこと、合体教団ゲーマー部隊隊長だ。合体のないゲームなんか、クリープを入れないコーヒーみたいだぜ。なんかずいぶんと古いたとえでわるかったな。ノーフューチャー。まあそんなくだらねーこと、ぐだぐだ説明しているヒマはねーぜ、ハニー。トットと教団ご愛用のハラショなゲームを紹介するから覚悟しろ！

ところで合体ゲームといったら『女神転生』しか思い浮かばない甘ちゃん野郎が多いようだが、このページを見てみれば、かなりの数がリリースされているのがわかるよな。だけどよ、まだまだ少ないぜ。そんなことだから、俺なんか『真・女神転生』を5回もプレーしちまうんだよ！　でもメチャにおもしろかったぜ。だからおまえらもヤレ！　死んでも全部ヤレ！

キャラクター合体系



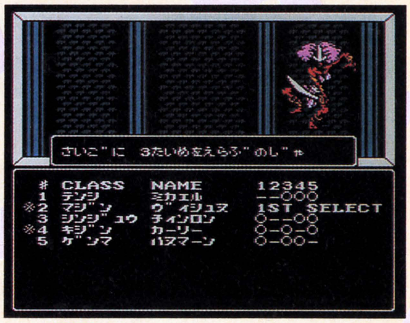
女神転生

ナムコ　4900円
発売中

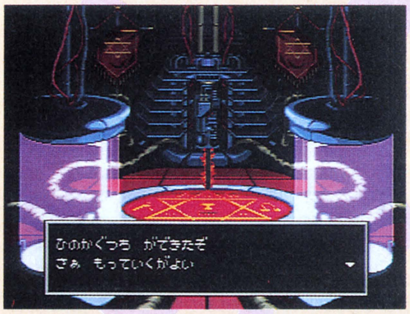
⬅全世界のゲームキッズを震撼させた珠玉の合体ゲームがこれだ！　つまり元祖・合体ゲームってヤツだぜ。敵イコール倒して経験値獲得というRPGの概念をデストロイしたシステムがハラショ。とにかくやれ！

女神転生II

ナムコ　7800円
発売中



➡前作では2体の悪魔合体しかできなかったが、この『II』では3神合体ができるようになって、ゲームキッズを失禁させたブラボーなゲーム。しかもエンディングはふたとおり用意されて、やったぜセニョールって感じだ。



真・女神転生

アトラス　9800円
発売中

⬅3神合体はもちろんのこと、剣合体という新たな要素が加わった『女神転生』シリーズ（発売元は違うが）のニューフェイスがこヤツ。合体もさせることながら、ロウ-ニュートラル-カオスのストーリーもスカすぞ。

魔神転生

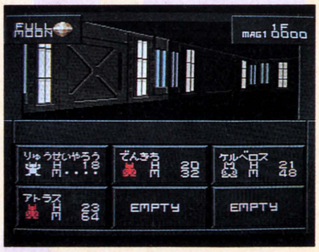
アトラス　価格未定
発売日未定



⬆RPGからシミュレーションへ。合体ゲームのフューチャーを示唆するアンビリーバブルゲームだ。早くヤリてえぜ！

真・女神転生II

アトラス　価格未定
発売日未定

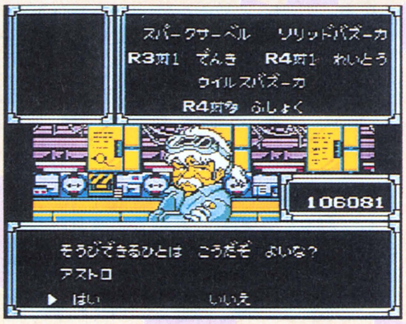


⬆ゲームキッズが股間を熱くしながら発売を待つキング・オブ・合体ゲーム。合体に関する詳しい情報はまだ不明。うおお。

武器合体系

ラグランジュポイント

コナミ　8500円
発売中

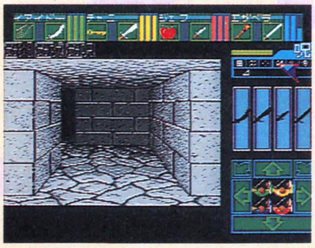


➡敵キャラからブン取った武器を合体工場に持っていって、合体プレーすれば、ハラショに強力な武器が作れるナイスゲーム。

魔法合体系

ダンジョンマスター

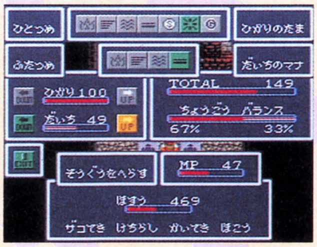
ビクターエンタテインメント　9800円　発売中



⬆数種類のマナを合わせて魔法を作るイカスゲーム。

ザ・ラストバトル

テイチク　予価9800円
発売日未定

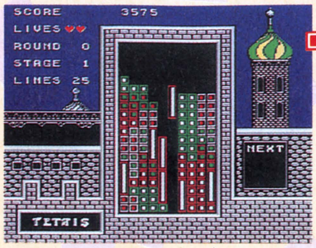


⬆魔法と魔法、魔法とアイテムが合体できるハクイゲーム。

合体消滅系

テトリス

ビー・ピー・エス
4900円　発売中



『ドクターマリオ』
『ヨッシーのクッキー』
『ぷよぷよ』
『NUGILIS』
などなど

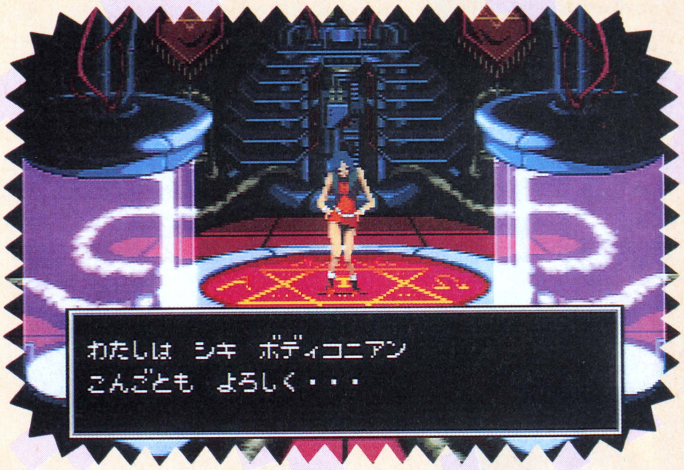
⬅⬆棒と棒を合体させて、すべての棒を消せばクリアーという非常に男らしいゲームが『テトリス』。その後、似たようなシステムのゲームがブームになった。ちなみに『NUGILIS』は、パソコンの脱衣版『テトリス』だ。チンピクだぜ！

1000年王国建国を目指す教団の現状と未来

あ～らん、隣のページの人って、なんかカッカしてるみたいねん。あっ、申し遅れちゃったけど、私はオカマ編集者ちゃんこと合体教団広報マンで～す。このページでは、合体教団の活動内容を読者ちゃんにくわしく教えてあげるからね。もちろん、手取り足取りよん。

ではまず、現在の活動について。おもな内容はね、『真・女神転生』を使って、あらゆる悪魔を創ることかな。だいたいふつうの人ならゲーム序盤に聖獣とか創るわよね。でも合体教団の信者っていうのは、仲魔にしても役に立たない外道とか創っちゃうの。ちょっとおバカさんよね。あとは超合金の合体ロボをコレクトしたり、珍合体を楽しんでいるわけね。でも、こんな人たちが『真・女神転生Ⅱ』の攻略記事とかを書くのよ。ちょっと不安かしら。でも見捨てないでねん。

ボディコニアンを仲魔に！



⬆外道合体を繰り返して、仲魔のレベルを下げていけは、ボディコニアンができるのん。でも具体的な方法はヒ・ミ・ツ。教団に入教すれば教えてあげるわよ。

コマンド合体に挑む！

▶みるはなすしらべるアイテム装備ガンガンオートでクリスタルを手に入れドラゴンを倒しENDでFINAL

のどとチンコでのどチンコ

⬇コマンド選択が面倒でしょうがないと思っているヒネくれもののア・ナ・タ。そんなア・ナ・タのために究極合体のコマンドを作ってみたわん。でもこれを選択しちゃったら、すぐにエンディングに突入ねん。

スライムと交流



⬅たとえ無意味に思えるような合体ちゃんでも、少し頭を切り替えれば、ほり、このとおりん。ふだんは相手をしてくれないスライムと会話ができちゃうのん。

ギネスに挑戦 空前絶後の10バカ合体



⬅合体の触媒は何も悪魔や神だけじゃないわ。カオスヒーローだって人間なのに悪魔と合体できちゃったんだから、人間どおしでもね。でもマネしちゃダメ。

新宿新副都心にマーラ像を建立



⬅教団と名がつくからには、仏像がほしいわねん。というわけで、全長200メートルの魔王マーラ像を建立しますわよ。でも金がないからあと100年はかかるわん。

あなたも教団員になれる

ファミ通には洞窟教やらファイアーエムブレム教やらと、なんだか活動内容不明な教団が存在している。ゲームを愛する魂は同じとはいえ、各教団教祖にはかなり問題な人物もいるのが現状だ。その点、我が合体教団は安全安心、明朗会計な宗教邦人である。本当は宗教法人と書くのが正しいのだが、わざとそうした。すまぬ。でだ、今後、何本かの合体ゲームが発売されるので、我が教団も勢力拡大のため、一般信者を募集するぞ。しかし詳細はまたの機会だ。

◎投稿でメタリックガバスをもらおう。

Catch the Metallic Gavas

NEW GAVAS

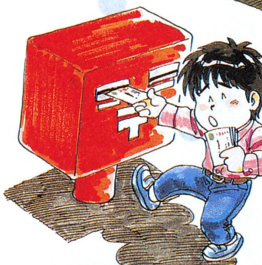
キミの投稿がファミ通に採用されると編集部から送られるメタリックガバスチケット。このメタリックガバスを集めれば、豪華な賞品がもらえるのだ。

まずは、ファミ通の各コーナー(町内会やお習字、禁断の秘技など)にはがきを送ろう。みごとはがきが採用された諸君にはファミ通編集部から、燦然と輝くメタリックガバスが送られるぞ。そのメタリックガバスを規定の点数分集めて応募すれば、キミの欲しい賞品が手に入るってワケなのだ。また、メタリックガバスとファミコン通信に毎号付属しているファミ通サービスチケット(有効期限内)を組み合わせて応募することもできるぞ。ただし、投稿が採用されるかどうかはすべてキミのセンスと才能と根性しだい。なかなか採用されないかもしれないけど、あきらめずにドンドン投稿してチョーダイ。ちょっと気になるあのソフト、以前から欲しかったあのゲームマシンなどを手に入れるチャンスだ。メタリックガバスはキミの夢を叶えてくれる魔法のチケットなのさ。

ガバス獲得への道のり



1 まずは、自分でネタを考える。盗作はダメだぞ。



2 自信のあるネタをファミ通編集部に送ってくれ。



3 みごとファミ通にキミのネタが掲載された!! あとはガバスを待つだけ。



4 光輝くメタリックガバス。たくさん集めて豪華な賞品をもらっちゃおう。

イラスト/岡崎つぐお



① ゲームボーイ、ゲームギア用カートリッジソフト
4000ガバス



② ゲームボーイ
9500ガバス



③ ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ用ソフト(CD-ROMも含む)
9980ガバス



④ メガドライブ2
12500ガバス



⑤ ファミコン
14800ガバス



⑥ ゲームギア
19500ガバス



⑦ スーパーファミコン
25000ガバス



⑧ メガ-CD2
29800ガバス

応募のきまり

応募する際は封筒の裏面に、キミの①住所、②氏名、③電話番号、④欲しい商品の番号と名前(ソフトの場合はメーカー名とソフト名も)、⑤同封したメタリックガバスの総額、を書き、メタリックガバスを同封して、かならず封書で応募してください。あて先は、週刊ファミコン通信編集部「メタリックガバス」係まで。なお、希望の賞品が人気ソフトの場合、応募が集中して発送が遅れることがあります。また、ソフトは1991年1月1日以降に発売されたものに限らせていただきます。ご注意ください。

GAVAS SYSTEM

1993 ガバスシステム

週刊ファミコン通信のこのページに毎号ついてくるファミ通サービスチケット（通称ガバスチケット）。これを規定の点数分集めれば、日本中どこを捜しても売ってない週刊ファミ通特製オリジナルアイテムがキミのものになるのだ。ただし、注意点がふたつあるのでよく読んでね。まず、毎号付属のガバスチケットには有効期限がある。有効期限を過ぎたガバスチケットはもちろん無効だ。ふたつめは、応募の際、ガバスチケットのほかに、郵送料を含む手数料として未使用の郵便切手が必要なのだ（為替や現金などはダメ）。手数料の切手は、ひとつのアイテムにつき、1番から3番までのアイテムには150円分、4番と5番のアイテムには300円分、6番と7番のアイテムには500円分の切手が必要。たとえば、ノート1冊とテレカ2枚がほしいときは、必要な切手は1150円分ってわけ。切手を同封せずに応募した場合も、有効期限切れの場合と同様に、アイテムは手に入らないぞ。応募が無効の際は、編集部に送られたガバスチケットなどは返却されないので、かならず必要額の切手を同封してから応募してね。

1	◆ファミ通ステッカー	12ガバス
2	◆ファミ通ノート	25ガバス
3	◆ファミ通下敷き	30ガバス
4	◆ファミ通バッジ	40ガバス
5	◆ファミ通シャープペン	45ガバス
6	◆ファミ通カンペンケース	55ガバス
7	◆ファミ通テレホンカード	60ガバス

※写真と実際のアイテムはデザインが多少異なる場合があります。

1

2


3

4

5

6

7


応募のきまり

応募の際は封筒の裏面の余白に、キミの①住所、②氏名、③電話番号、④欲しいアイテムの番号とアイテム名、⑤同封したサービスチケットの総額と郵便切手の総額、を書いて、サービスチケットおよび必要額の未使用郵便切手（郵送料を含む手数料）を同封のうえで、かならず封書で応募してください。あて先は180ページ、週刊ファミコン通信編集部「ガバスシステム」係まで。



©L&S, INC. SUSUMU MATSUSHITA



©L&S, INC. SUSUMU MATSUSHITA



©L&S, INC. SUSUMU MATSUSHITA



©L&S, INC. SUSUMU MATSUSHITA

※付属のファミ通サービスチケットをメタリックガバスに取りかえることはできません。

ゲーム帝国
HE ホームエレクトロニクス 事業部
WORK 2

帝国アンダーグラウンド(2)

人気は上々、株式も上場！　株で損して一家離散！　落ちていきます逃して下さい。……連載2回目から悲惨なたとえをするなこの痴れ者めが！

「というわけで3DRPGにシナリオなどいらぬ、というところで先週は終わってしまいましたが」

む。あいかわらず仕切っておるな鉄人Jr.よ。まあよい。ときにJr.先週ワシがなぜ〝シナリオ重視などもう古い〟と言ったかわかるか。

「ぜんぜんわかりません」

糠にかすがい豆腐に釘なヤツめ。まあよい。RPGというのはな、ロールプレイングつまり役割を演じるゲームという意味。役を演じるには舞台が必要、舞台には脚本イコールシナリオが必要となる。

「やっぱシナリオがいるんじゃないですか」

たわけ！　人の話を最後まで聞け。まあよい。たしかにシナリオがあれば、遊び手はそれに従って話を進めればいい。とくによくできたシナリオであれば、楽しく遊べるだろう。が、それでよかったのは昔の話だ。いまではそうしたゲームがナイル川のごとく氾濫するあまり、シナリオに流されることがRPGである、という風潮が醸し出されている。これはヤカンいやイカン。

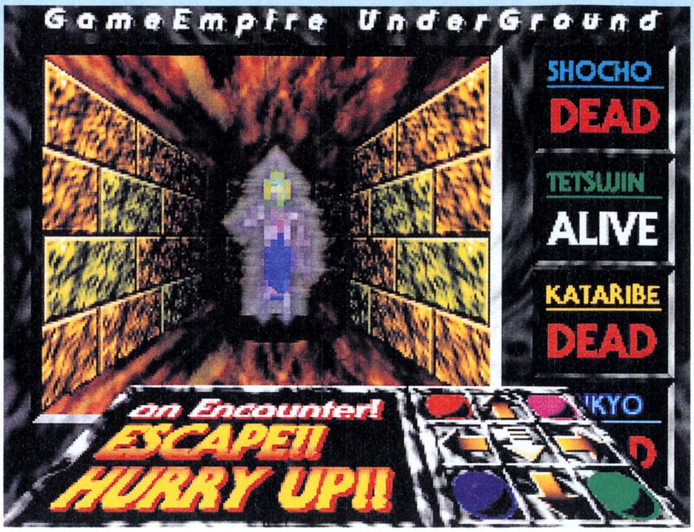
「土管ですね」

くだらぬことをいう奴は討ち首アンド股裂きである。まあよい。ワシはこういうぬるま湯のような現在のRPGを見ていて、つねに思っておったことがある。それはな、〝ウソっぽいじゃん〟ということだ。ページをめくるようにシナリオによっかかって操作していただけで、ちっともリアリティーがない。ようするに感情移入ができぬ、ということだな。

「でもそれはシナリオの出来しだいでしょう？」

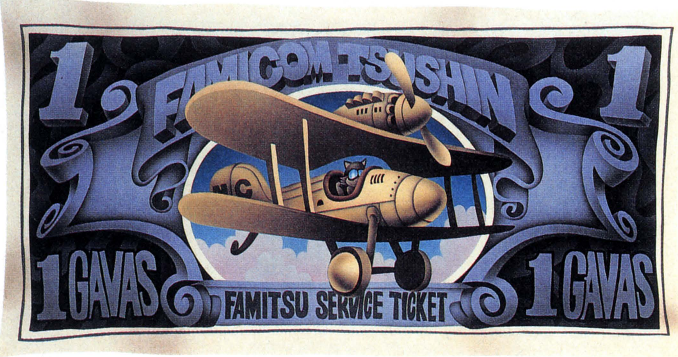
たしかにつまらぬシナリオは破滅的につまらぬ。逆にお話自体はよくできているものなどもあるが、いずれにしてもいまのRPGには根本的に足りぬ要素があるのじゃ。それは人間の心の奥底深くに宿す感情を揺さぶる雰囲気じゃな。それはたとえば楽しさであり、悲しさである。こうした感情を揺さぶるシナリオはいくつかあったが、まだ未開拓の分野もある。それは恐怖心を煽るシナリオじゃ！

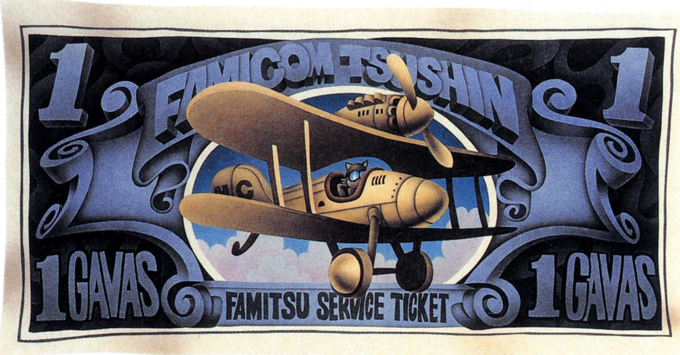
「む。以下次号！」

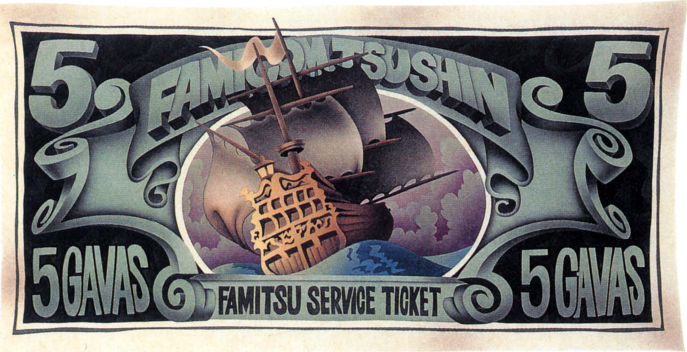


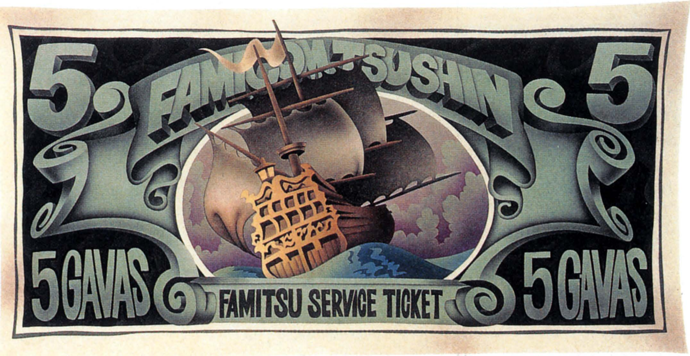
⬆『帝国アンダーグラウンド』なり。本邦初公開であるが当たりまえである。たわけめ！　プレーヤーはつねにだれかの監視を受けている身である。ざまあみろ！　目的は奥底に隠蔽された総統ご自慢のオシャレ小鉢を持ち帰ることである。やってみろ！

※付属のガバスチケットをメタリックガバスに取りかえることはできません

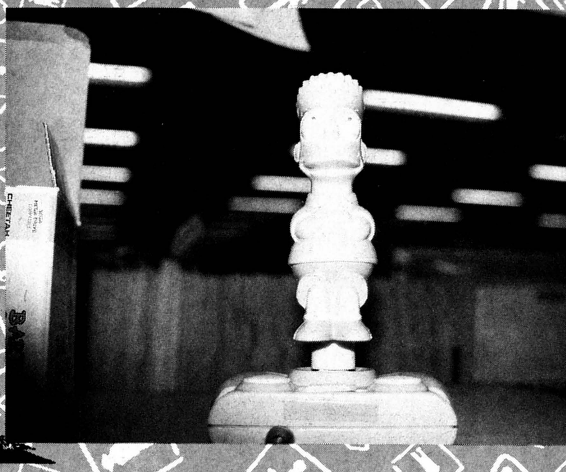








ファミ通 Chonaikai



外国のコントローラーって気持ち悪いっス。

日記でこんにちは

タレント
高木ブーの巻

もう説明はいらないでしょ、ってくらい有名なお笑いグループ、ザ・ドリフターズの一員。じつは芸能界きってのゲーム大好きオジサマなのだ。けっこう意外だよね。

○月○日

来月から始まる舞台のケイコを控えて、今日は完全休養日です。そのわりには、もうすでに少し汗ばんだコントローラーが握られてます。じつは『スーパー麻雀大会』で決勝戦まで勝ち進んで、ちょっとひと休みのところでこの日記を書いています。対戦相手はクレオパトラ、シブサワコウ、そして憎っくきジェニー柏木。これに勝てば舞台も大成功間違いなし。

○月○日

九州へ仕事で行った友人が遊びにきた。話によると『スーパーボンバーマン』大会があったらしくて残念。なんで芸能人『スーパーボンバーマン大会』がないのでしょうか。私は知る人ぞ知る、ミスター『スーパーボンバーマン』。皆様に披露する機会がないのがとても残念です（念のために言っておきますけれども、体型が爆弾に似ているからではないよ）。

○月○日

先ほどまでフジテレビで、『ドリフの大爆笑'93』のビデオ録りがあって、汗まみれになって帰ってきました。今日はおなじみ雷様。あの衣裳は全身タイツで肌に貼りつくんだよね。おまけにカツラは重いし、そして何より気持ち悪いのはあのドライアイス。テレビで見てると冷たくて気持ちよさそうでしょ。でもじつは、ドライアイスをお湯で溶かしているので生温かいんですよね。

○月○日

今年は恐竜ブーム。というわけで今日は、『ヨッシーのロードハンティング』。スーパースコープはすごくおもしろいんだけれども、僕みたいに顔が大きいとスコープがのぞきにくいし、顔にあとがクッキリ残る。おもしろいものは大人がやってもおもしろいんだから、設計の段階で考えてくださいよ、任天堂さん、お願いします。

○月○日

『カラミティ・ジェーン』のケイコが早く終了したので夕方からビデオを見ていたら、突然『スターフォックス』を始めたくなりました。最近は普通のルートを行くよりも、ブラックホールで寄り道して遊ぶのが楽しくなっています。部屋を暗くして、サラウンド大画面でひとり悦にいって楽しんでいると、時のたつのも忘れてしまいます。

○月○日

キャラクターとしては、やっぱりソニックのあの目つきが大好きなわけで、もうすぐメタルソニックが出るそうですが、もう予約済みなので安心。そこで個人的なお願いですが、この日記を読んだセガのかた、ソニックのステッカーを希望していますのでよろしく。

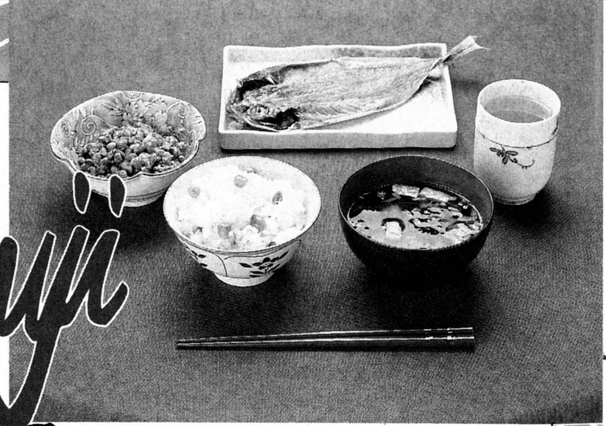
○月○日

たとえばいまのコントローラーがバーチャルリアリティー方式の手袋とヘルメットになったら、よりいっそうはまり込んでしまいそうな気がします。そのシステムで『FIグランプリ』をやってみたい今日このごろです。



ごはんだ！お習字

God Hand Oh! Shuji



悪いことはしちゃダメだ。だって見つかったらポリさんにハンティングされちゃうもんね。む、危険。

金の完全犯罪賞 2000ガバス

大阪府 光の太郎

ヨガファイヤ猫である by 夏目漱岩

この猫はヨガを修得したんでしょうか。ヨガはいいっスよね、ヨガは。気持ちんヨガ〜。古すぎるかも。スマンス。

銀の完全犯罪賞 1500ガバス

愛媛県 旗本対決

眼科医アキラ（バンパイア キラー） by いーんで内科医

鎖のムチで怪物をシバいているあの人も、普段は眼科医をしてお金を稼いでいるんですね。ガーン。

グ●コ森●事件賞 各1000ガバス

そんなに貧しいのに、ビンゴしてはしゃいでいる場合じゃないでしょうが。

兵庫県 哀愁ゲーマー

貧、貧、貧ぇ… (BING BING! BINGO)

大分県 ケン・ジーコ

殴る、バグる（バブルボブル）

殴ったくらいでバグるヤツは失格だな。オレなんて蹴られてもヘーキだぜ。

最近のガキはめちゃくちゃ憎たらしいのう。いっぺんシメたろか、エッ!?

兵庫県 ノウノウダーリン

そのへんのガキ（ソロモンのかぎ） by Mr.ガキ

北海道 三国死Ⅲ

ターイム ブッチャー交代

by 燃えプロは「燃えろ!!プロレスリング」の略です

ブッチャーといえば凶器。ジョーさんよ、しっかり調べてくれや。頼むわ。

三億円強盗賞 各500ガバス

いつもお世話になっています**飲み過ぎ食べ過ぎにソフマップ**。これからも情報提供をよろしくお願い致しますですハイ（Pic Up 担当者より）。**社長いま拘束**は白い粉が見つかって完全犯罪が失敗しちゃった悪い例。残念でしたねェ、社長。**揺れるポポイ**は売れるポポイに変えてもグー。でもポポイみたいな役立たずだと300円くらいかも。ショボリンチョ。

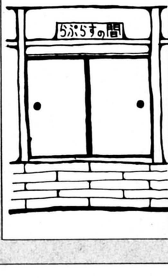
長崎県 ビッグ

飲み過ぎ食べ過ぎにソフマップ by 調査協力店

滋賀県 鶏

社長いま拘束（課長島耕作） by レックス〜

神奈川県 ぬっぴょ



大阪府 ロシアン

♪揺れ〜る〜ポポイ〜（想い） by 坂井ロシアン

今週のデッドボール

福岡県 丸出だめ夫

スーパー布教部。（スーパースコープ） by 増せよ信者、集めよ金を！

大砲型のアレは、あまり布教されてないみたいです。こんどはスーパーヌンチャクを作ってください。

というわけで

今週は

怪人69面相発

目指せ!完全犯罪号です



しかし!この世に悪の栄えた試しなし。勧善懲悪、略してカンチョー。なんちて。

読者の4コマ

GAVAS 各1800ガバス

大阪府　蚕毒Jr.

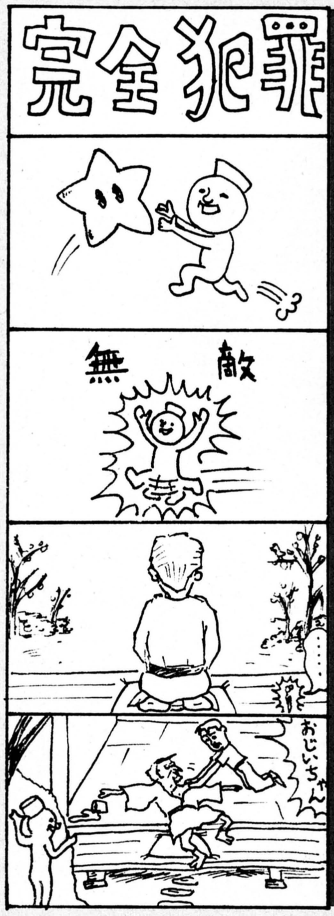
任●堂さん、マ●オVSル●ージの対戦ゲーム出して下さい。仲悪いんでしょ?



●選評　こんなに似てない兄弟はいないよね。エド山口とモト冬樹なんてソックリなのにさ。

富山県　走跳

無敵の前には誰もが無力だ!!　オチがありがちだね。ウーン、いまいち。25点。



●選評　そんなことないでしょ。オレなら72点ってトコだね。だって殺したんだもん。

新コーナーのネタ募集のお知らせ

過去に犯した過ちをいつまでも悔い、その罪の記憶を消し去るために自らの身に罰を与え続ける心かよわきキミよ。そんなキミの味方となるべく、ファミ通町内会が新コーナーを設立したぞ。そのコーナーとは「あなたと私と罪と罰」。キミの犯した大罪をみなに告白し、更正するために日頃行なっている努力をこっそりと私に教えてタモリ。ハガキが採用された人には更正研修費として500ガバスをペシッと配給するぞ。さぁ、勇気を出してペンを取れ!　悪夢を拭うためにハガキを持て!

なお、下にサンプルを掲載しておいたので、投稿するときはこれに準じた記載でよろしく頼んだりなんかしちゃったりなんかして。

◆(例1)

私は10年まえ、密かに心を寄せていたミヨちゃんのスカートをパラッとめくってしまいました。悪いコトをしたとは思ったのですが、あのときの彼女がはいていたパンツの、絞りたての乳のようなちょっと黄色がかった白がまぶたに残って忘れられません。そんな不純な自分の心に罪を感じた私はその日から毎日、彼女のパンツと同じ色をしたホモゲ牛乳を3リットル飲むという罰を自分に課しています。

◆(例2)

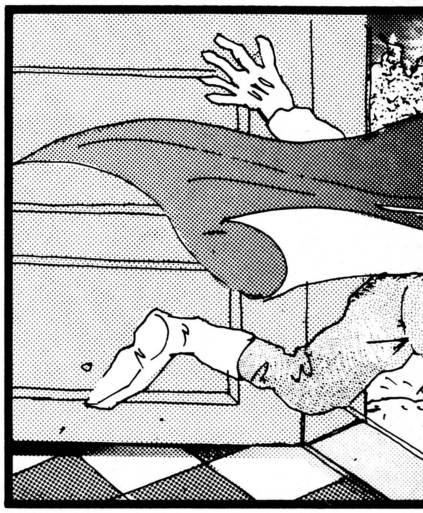
こないだのゴミの日に空きカンを捨ててしまいました。おわびとして、つぎのゴミの日にはおばあちゃんもいっしょに捨てます。

パイポ(ポパイ)

GAVAS 各500ガバス

兵庫県　ノウノウダーリン

スッポンマン シュピ (スマッシュピンポン) 広島県　Rz-1	**へごいすべれけ** (すごいへべれけ) 北海道　哭きの竜
おまわりトリオ (マリオとワリオ) 福岡県　しのえい	**煮(に)える!　おイモさん** (燃(も)える!お兄(にい)さん) 青森県　風BE…
フトリステラッシュ (テトリスフラッシュ) 愛知県　えび天	**ハニー名人(めいじん)のバグって高橋(たかはし)** (高橋名人(たかはしめいじん)のバグってハニー) 神奈川県　UN命のいたずら



四六四九

「来夢来人」と書いて「ライムライト」。「待夢」と書いて「タイム」。「歩絵夢」と書いて「ポエム」。喫茶店の名前はアテ字を使ったものが多いっスね。ま、店名ならいいか、なんて思えるんですが、最近は自分の子供にアテ字の名前をつけるヤツがいるそうです。「超百」で「コスモ」、「瀬奈」で「セナ」、「樹洲」で「キス」なんてのがあるらしいんスけど(実話)、これじゃ子供がかわいそうですなぁ。

■やったあ完全犯罪達成！の瞬間に落としモノがニュルル!!

矢吹丈 もとい 挑戦状

週刊ハメ通の諸君、私は希代の名怪盗（？）である。しかし諸君らの雑誌の名前はあまりにも下品だ。社会に害とお色気とうっふんをもたらす雑誌にふさわしいといえば、こんなにふさわしい名前はないのだが……。えっハメ通じゃなくて、ファミ通？　通信販売の会社か？　そんなことはまあどーでもよいか。では本代に入る。もとい本題だ。

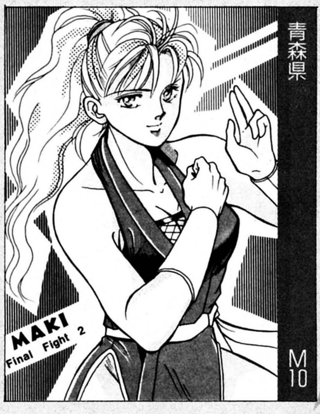
私はいまから諸君らの雑誌に掲載しようとしている、あるものを頂戴しようと思っている。ヒントはエンピツくんでカキカキするものよ。だ。どーだ、これでわかっただろう？　わからん？　あんたら頭悪いんじゃねーの。バーカ。イラストだよイラスト！　あっ言っちゃった。まあよい。私は何せ希代の名怪盗だからな。みごとに盗んでみせよう。では本日のアンニュイな午後3時に参上するので世露死苦！　おっといけねえ、むかしのクセが……。ふはははは。

狙われた単発イラスト道場

GAVAS 各900ガバス



埼玉県　山口高史β



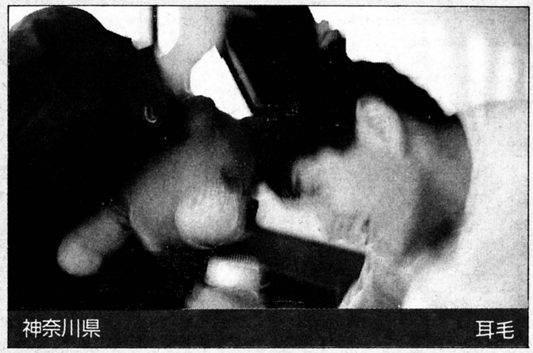
青森県　M10

あっ！
このスペースの
イラストが!!

これからのあらすじ：事態を重く見た浜村通信は自ら犯人逮捕の陣頭指揮をするが、犯人に逆に捕まってしまいギロチンにかけられて死亡。犯人は悠々と国外へ脱出しようとするが、マンガ家の桜玉吉バズーカにより飛行機ごと沈んでしまった……。

この写真から悲劇が

GAVAS 800ガバス


神奈川県　耳毛

●選評　本誌・渡辺デスク（セクハラ経験者）のご愛用のキャラ、クマくんがあぁぁ！　いやしかし、このクマくんはきっと利用されただけなのかもしれない。頭悪いからなあ。

GAVAS 1000ガバス


茨城県　佐藤啓

●選評　本誌・編集長（投稿のオキテを参照）があぁ！　でもジジイ。

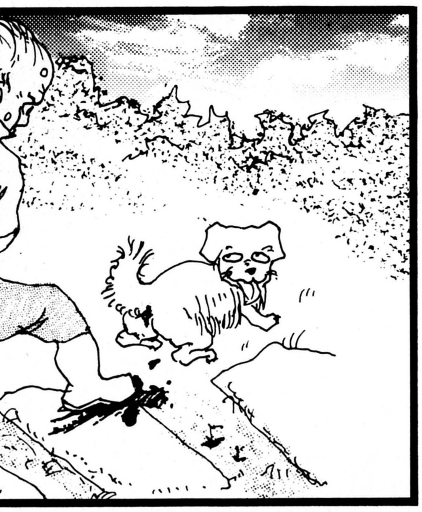
監禁！

GAVAS 800ガバス



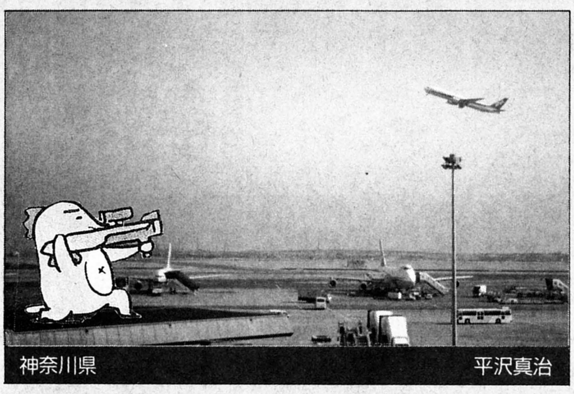
宮城県　中村優一

●選評　あからさまに怪しげな建造物です。悪の組織のアジトにぴったり!?



海外旅行を阻止せよ

GAVAS 1000ガバス


神奈川県　平沢真治

●選評　読者さまのイラストを強奪した犯人はマニラへ逃走を企てる。でもエイズには気をつけろ。じゃなくて桜先生、早く飛行機を止めて！

結末

GAVAS 1000ガバス


神奈川県　平沢真治

●選評　ファミ通特捜班はとうとう犯人を捕まえた。と思ったらひさしさんでは……。イラストは返ってこず、真犯人は何処にいってしまったのか。

妹と完全犯罪

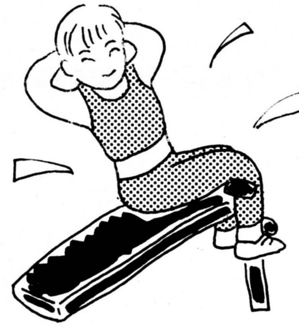


完全犯罪といえば、あのハードボイルドの巨匠・レイモンド・チャンドラーですよね。探偵・フィリップマーロー行くとこに犯罪あり。しかも不思議と女の影があるのです。ここから導かれる結論としては、女性フェロモンが男を惑わして、犯罪へと走らすといったとこでしょうか。怖いですね。でも男なら一度は惑わされてみたいものです。



私の報告書





◎弟が**泣きながらファミ通**を読んでいた。何があったんだろう？　神奈川県　んじょも

◎赤ちゃんのケツは青いっていうけど、**ひっぱたくと赤く**なるよ。　広島県　崎辺理智

◎近所の子供に水鉄砲で追いかけられたら、**水恐怖症**になったよ。　大阪府　下豪鬼

◎**ナカジマくんの出てこないサザエさん**なんて、もう死んでも見てやらないぞ！　静岡県　ムナリン

◎弟が**山羊の牛乳**が飲みたいとおねだりしてきたよ。　静岡県　ムナリン

◎**松本伊代の手の温もり**が忘れられないの。　茨城県　野人

◎**美人レジ女**なんぞにアガってしまって「ゲームボーイ版の『リンクの冒険』をください」と言ってしまったら、「まだ入荷していないわねえ」という返事を頂戴したよ。　愛知県　売ってるだ？

◎いま国領さん（武闘派編集者兼、ラ**ヴフェロモン**分泌家）が熱い！　大阪府　べんち

◎10日間の**禁欲**に成功！　埼玉県　ムーディー渡辺

◎ファミ通謹製腕時計が壊れた。修理に出したら直らないといわれたよ。**どうしてくれる！**　宮城県　24時間宇宙一周

◎**初恋なんて**初恋なんて…。　東京都　バカチンちんぴょろ

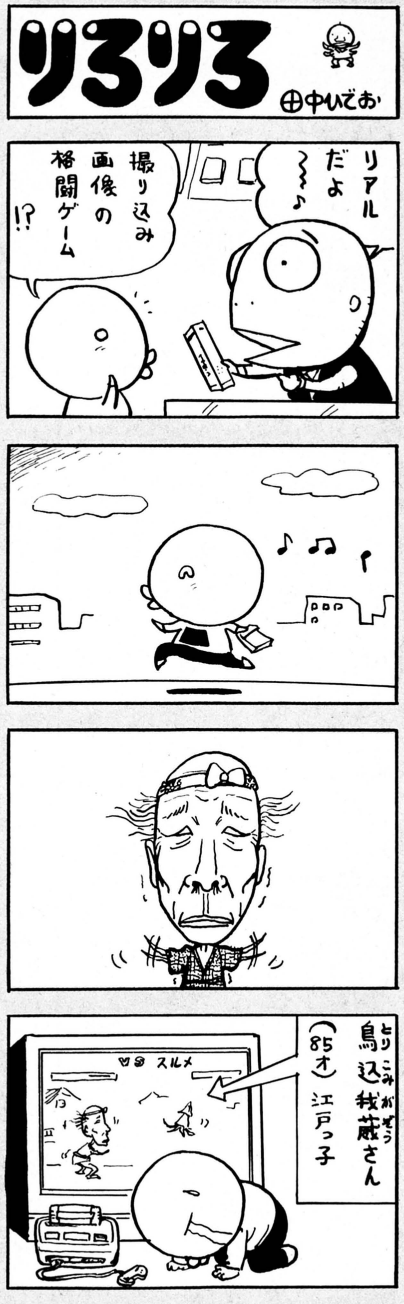


◎弟は金魚ばちのなかに**尿を入れ**、金魚たちを絶滅させた。　大阪府　下豪鬼

◎このまえ、セミをたまたまつかまえたら**交尾**していたよ。もうすぐ死んじゃうのにガンバるね。　神奈川県　ドラゴン

◎もしオレが『ウィザードリィ』のキャラクターのように生まれていたら、きっとボーナスは“**5**”だったに違いない。　東京都　上司幾太

◎プロテニスプレーヤーのサンチェスは**パンツ**を見せたがってる！　埼玉県　オレセン・グラフ

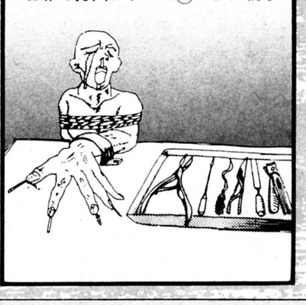


投稿のオキテ

▼えーっと、ごめんなさい。
↑遅れまくったガバスの発送だけど、徹夜してなんとか全部、手続きが終わりました。関係各位のみなさまに改めてお詫び申しあげます。
★さらに、ごめんなさい。
□最近、週刊ファミ通編集長こと浜村通信（ノーパンしゃぶしゃぶ経験者）が誌面に出過ぎている。とのご指摘およびご非難のはがきを頂きました。あまりに濃いフェイスのため、殺意および劣情をもよおしてしまったかたも多いかと思います。浜村通信（でも、もうすぐパパ）に変わりましてお詫び申しあげます。
♀写真ネタを投稿する場合は、かならずモデルさん本人の承諾を得てください。くどいヤツだとお思いでしょうが、ホントにホントにお願い申しあげます。
▼最後に。投稿のオキテという大層なタイトルのわりにお詫びだらけの文ばかりで、やっぱりお詫びします。
●ではまた来週。ごめんなさい。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

世界の拷問シリーズ⑭　ツメ殺し



ハチさん、かわいそう！（引っ越し前後の編集部にて）

LETTERS 伝言板

編集部の引っ越しにともなって、当然席替えも実施されたんだけど、その席順が問題。夜中の人口密度が高い地域ができちゃったんだよね。いつも会社に泊まるヤツらの席が近いのが原因。

Jリーグには、ウチの親父がトイレに行くと点が入るというジンクスがある。

（北海道　トップブリーダー）

まずレッズ戦のまえに、親父さんにビールをガブ飲みさせよ。そしてトイレに行かせまくれ。さすればレッズに勝機あり。あっ、でも、相手に点が入っちゃうかもしれんのだなあ。そっちのほうが確率高そうだなあ。ヤだなあ。

たんなるレッズファンの編集者

昔「あっ、いてぇ」と言うと、「誰かに会いたいの？」と言われませんでしたか？　昔のボクたちの流行語です。

（愛知県　禁断秘技男　14歳）

ボクの小学校でも流行った覚えがあるな。それよりも大流行りしたのは、「ねえ、ちゃんと風呂に入ってる？」って聞かれて、「うん」って答えると、「こいつ、姉ちゃんと風呂に入ってるんだってよ。スケベ！」って言われちゃうパターン。「入ってない」って答えると、「こいつ、風呂に入ってないんだってよ。汚ねえ！」ってことになっちゃうんだけどさ。小学校に通った6年間で、50万回は言ったり聞いたりしたもんだなあ。

ほんとは姉ちゃんと風呂に入ってみたかった編集者

なぜ金子信雄は、自分の作った料理を食わずに酒ばっか飲みますか？（栃木県　しょぼ）

テレビ朝日系の『金子信雄の楽しい夕食』ね。アシスタントが新しく3代目に代わってから、金子信雄がえらく上気嫌なもんで、見ておかしくてたまらん。3代目（名前知らんのよ）はかなりのお気に入りらしいなあ。どうでもいいようなボケをかましたときでも、ちゃんとフォローしてくれるあのやさしさが、金子信雄のハートをつかんで離さないってとこか。2代目との愛想のないやり取りと比べると、さらにおかしさ倍増だ。

ところであの番組、1日で1週間分の収録をしちゃう、いわゆる5本撮りらしいんだよね。だから月曜から金曜まで順を追って見ていくと、金子信雄がだんだんと酔っ払っていく様子がわかって、これまたおかしい。月曜の放送ではまだしっかりしてるんだけど、金曜あたりの放送では、月曜放送分で飲んだ酒がまわってきちゃって、料理なんかどうでもいい状態になってる金子信雄が見られるぞ。

いつも料理なんか見ないで、金子信雄ばかり観察してる編集者

オレってホモらしいよ。ラッキー。

（神奈川県　バニラアイス）

オレって猿らしいよ、モンキー。オレってお菓子らしいよ、ポリンキー。オレってチョコレートらしいよ、ポッキー。オレって立派になっちゃうらしいよ、ボッキー。ウヒャヒャヒャヒャヒャ。

おバカな編集者

クルマのドアを閉めるときの"バタム"っていう音が好き。

（埼玉県　ムーディー渡辺）

いつの時代のクルマのこと言ってるのかなあ。最近のクルマは、ドアを閉めると「ボムッ」っていう、空気が密閉されてる感じの音がするんだけどなあ。ひと昔まえまでは、「ボムッ」っていう音がするクルマっていったらドイツ車を中心とした外車ばかり。「バタム」っていう音しかしない日本車は、その手の評論家に「ヘボい。外車にゃかなわない」なんて酷評されてたもんだ。それがいつの間にやら、追いつき追い越せ。外車が日本車のマネをするようになったんだから、たいしたもんだ、日本人。自信を持て、日本人。

じつは自分に語りかけてるフシのある編集者



友人Mが言うには、Mの彼女は中嶋美智代と高橋由美子を足して8で割った顔だそうです。ちょっとうれしいです。
（茨城県　ドーモ学園　15歳）

友だちの彼女があんまりかわいくないと、ホッとするのはなんでかね？　やっぱ、知らず知らずのうちに、友だちにライバル意識が生まれてるんだろうな。そうやって、なんでもすぐ競いたくなるのはなんでかね？　やっぱ、逃れられない人間の性なんだろうな。
自問自答な編集者

空しいヤツシリーズ。8月6日、みなが『聖剣伝説2』を買うなか、ひとりだけ『ソードワールドSFC』を買い、その後友だちとの会話についていけなくなったオレ。　（福島県　ペチ）

そんなのぜんぜん空しくないよ。オレの中学の同級生で、友だちと話を合わせるために、ちっとも楽しいと思わないテレビ番組を毎日見てるってヤツがいたのね。しかも、テレビばっか見てたんじゃ勉強する時間がなくなっちゃうってんで、番組が放送されてるあいだに勉強して、そのあとビデオに録画した番組をまとめて早送りで見てた。そんな努力をしてまで他人と話を合わせるなんてバカげてると思わない？　まあ、他人はどうあれ、自分が楽しいと思ったことをやったほうがいいと思うよ。青春なんて短いんだからね。
自分で言っておいてナニだが、"青春"なんて言葉を久しぶりに思い出して赤面ぎみの編集者

今週からこの伝言板に、ボクが4ヵ月の構想を経て作ったお話を毎週送ります。その名も"お花とハートとががんぼちゃんの戦車の犬の友だちのフンと主人公のステルゴミですよ領収書張られんのですのパブロフの犬"というものです。感想のおてまみ待ってまーす。
（新潟県　ちょりそのケーキ12歳）

構想って言葉は、映画やゲームのうたい文句でたまに見るけどね。構想期間なんて、長けりゃいいってもんじゃないからなあ。現に、この返事は26年と3ヵ月の構想を経て書いているんだけど、ちっともおもしろくないだろ。ざまみろ。
計算が合わないことは気にしてほしくない編集者

アイドルってみんな、自分がいちばんかわいいと思ってるからヤだよな。あるアイドルなんて、雑誌の"もしあなたが男性だったら、どんな女性と結婚しますか?"という問いに、「自分みたいな女性」と答えてやんの。もろに自分がいちばんって言ってるようなもんだよ。
（神奈川県　ラブリーマッドマン）

それがふつうじゃない？　オレがもし女性だったら、オレと結婚したいけどな。でもカミさんにそう言ったら、「あなたとの結婚生活を経験してる私に助言させてもらえるなら、"それだけはやめておきなさい"って言っといてあげるわ」なんてイヤミを言われたけどね。そんなにダメかな、オレ。いい男だと思うんだけどな。
新婚にして早くも倦怠期の疑いがある編集者M

自分が「つまらなそう」と思ったゲームでも、「おもしろそうだ」と思う人がいて、そのゲームを買うから、どんなゲームでもそこそこ売れるんだろうか。
（埼玉県　みかんとうふ　14歳）

同じように、大勢の人が「つまらなそう」と思ってるゲームを、あんたが「おもしろそう」だと思って買うときもあるんだろうね。これぞまさしく、逆持ちつ持たれつ。お互いに足を引っぱり合ってる感じ。
引っ張り合いの片割れになってる、マイナーゲーム好きの編集者

小学生のとき、給食に納豆が出たことがありました。ボクは納豆のネバネバと臭いが大嫌いです。編集者のみなさんは納豆が好きですか。また、おいしく納豆を食べるには、どうすればよいでしょうか。　（兵庫県　リュウ）

納豆とところてんと枝豆のおいしい食べかたを語らせたら、右に出るものが13万4519人しかいないと言われているオレ様に対して、なんたる愚問。納豆をおいしく召し上がるには、まず購入する段階から注意が必要だ。大粒。とにかくできるだけ大きな粒のものを買うべし。ひき割りはもちろん、小粒は納豆と認めないから覚悟しておけ！　で、だ。かき交ぜる際には、必ず容器から取り出し、小鉢に移し替える。そして全力でかき交ぜろ。全体が真っ白になるくらい糸が引いたら、カラシと小さじ4分の1ほどの塩を加えてもう一度かき交ぜろ。最後にお好みの量の醤油を加えて、またかき交ぜろ。間違っても添付のたれを使っちゃいかんぞ。あとは熱いごはんといっしょに召し上がるだけだ。
と、個人レベルで研究したおいしい召し上がりかたを説明してみたが、編集部内でも「何を言ってるか。納豆は小粒だ」、「たれは使うでしょ」、「ネギは入れないのか、ネギは」、「かき交ぜちゃダメでしょ」などなど、諸説が飛び交ってる状況。失敗をくり返しながら、自分好みのセッティングを見つけるしかないだろうなあ。
こんなに長い話をして、けっきょくありきたりな結論を出す、納豆とところてんと枝豆を語らせたら13万4520番目にうるさい編集者



ファミ通があるフロアは200個以上の机が配置されてて、昼間は200名以上の人が働いてるのね。それが夜中になると、10名程度まで激減。そのうち6名は同じ列の席に座ってるもんだから大混雑。そのうち2名は編集者Bと編集者M。

おたよりのあて先は180ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには、1000ガバスを進呈します。

WEEKLY ファミコン通信 PRESENTS

読者プレゼント

今年も残すところあと２ヵ月。時の経つのは早いなあ。クリスマスにはどのゲームを買おうかな。

●ゲーム

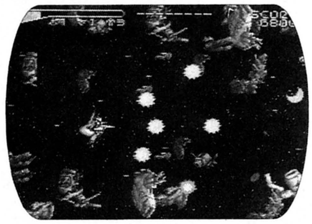
1 クラシック・ロード



優秀な競走馬を育てることが目的のシミュレーションゲームだ。 3名

■ビクターエンタテインメント スーパーファミコン

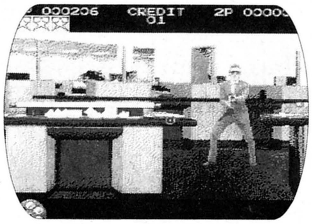
2 超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー



なつかしのアニメが、シューティングゲームになって帰ってきたぞ。 3名

■ザムス スーパーファミコン

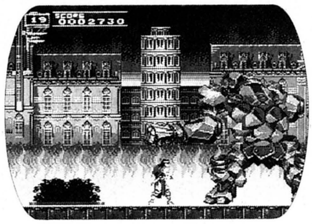
3 リーサルエンフォーサーズ



アーケードから移植されたガンシューティングゲームなのだ。 3名

■コナミ メガドライブ

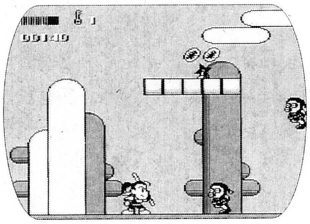
4 悪魔城ドラキュラX 血の輪廻



ムチで戦う、人気アクションシリーズの最新作をプレゼント。 3名

■コナミ PCエンジン

5 快傑ヤンチャ丸3 対決! ゾウリンゲン

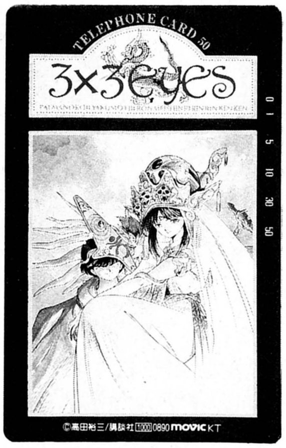


コミカルなキャラクターが登場するアクションゲームなのだ。 3名

■アイレム ファミコン

●テレホンカード

6 サザンアイズ



人気マンガのテレカをプレゼントだ。みんなはもう、メガドライブ版のゲームを遊んでみたかな?

ホワイト加刷 3名

7 プリンセス プリンセス



ヤングに大人気なプリプリのテレカをプレゼント。いそいで応募だ!!

ホワイト加刷 3名

8 サンダーバード



人形ドラマの傑作、『サンダーバード』のテレカだ。マニア必携品だぜ。

ホワイト加刷 3名

9 ゼク・セクス



美しいグラフィックが好評だった人気シューティングゲームのテレカです。

ホワイト加刷 3名

10 ラストアクションヒーロー



アーノルド・シュワルツネッガー主演、ド迫力アクション映画のテレカだ。

ホワイト加刷 3名

応募のおきて

官製はがきに応募券を貼り、以下の質問に答えてファミコン通信P
コーナーまで送ってください。①ほしいものの番号②郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号③職業・学年④あなたの趣味⑤使用ゲームマシン⑥好きなタレント⑦好きな音楽⑧好きな小説⑨好きなテレビ番組⑩持っているテレカの枚数⑪最近注目していること⑫行ってみたい場所⑬将来の夢。

しめきり 10/28 当日消印有効

10/15日号の当選者発表

ゲームソフト

●ユートピア
岐阜県 白木
山口県 大田
京都府 福良

●スーパー3Dベースボール
大阪府 森 仁
京都府 坂口公
茨城県 水姓昌

●幽☆遊☆白書
富山県 藤田あゆみ
山梨県 飯野友紀子
東京都 多田直人

●シャイニング・フォースII古えの封印
茨城県 酒井すみえ
大阪府 山原康宏
千葉県 安武恒司

●ウィザードリィ・外伝III
愛知県 川合 環
島根県 山崎由香
愛知県 広間 陽

テレホンカード

●紅の豚
沖縄県 徳田康友
宮城県 松田秀史
埼玉県 安食幸枝

●CoCo
岡山県 岩居聡幸
兵庫県 坂田敬行
三重県 谷川弘司

●GS美神
千葉県 菱木りつ子
愛知県 永田泰之
広島県 新本博之

●サイレントメビウス
新潟県 岡 聖志
岩手県 阿部弦太郎
兵庫県 青木真理

●アラジン
愛知県 都築由美
大阪市 福 直興
滋賀県 柳 涼子

応募券をはってね

きりとり線

応募券 11月5日号

11月5日号の当選者は12月3日号(11月19日発売)で発表だ!

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。なお、賞品の発送は当選者発表後1～2ヵ月かかることがありますのでご了承ください。



ゲームとTシャツとわたし

ファミ通のプレゼントぐらいでしか手に入らないゲーム関係のTシャツを2号連続で紹介。ファミ通編集部員になれば、こんなにたくさんもらえてウハウハだというページだ(ウソ)。ウハハハ、ゲームグッズが欲しくてたまらない若い衆たちよ、存分にうらやましがるがいいぞよ(ウソ)。

販売促進用に必ず用意されるのがTシャツ。ちょっと集めてみたら、あるわあるわ。ただゲームのロゴがプリントしてあるだけのシャツから、ぱっと見にはゲーム関係のTシャツだとはわからないようなイカすTシャツ、ユニーなどの特売場で2枚500円ぐらいで売っているようなへボいTシャツなどなど……。

というわけでなかには大変貴重な逸品もまじったTシャツ紹介記事である。読者プレゼントではありません。メーカー様からいただいたたくさんのTシャツは担当編集者が責任を持って試着させていただき、初台や新宿、渋谷、六本木といったナウなヤングのプレースポットを練り歩き、歩く広告塔と化して、活躍するわけであります。決して、練馬を歩くわけではないのであります。



コナミ ポロシャツ

鮮やかなオレンジがイカすコナミのポロシャツ。'93年のAMショー、ファミコンスペースワールドなどで使用されたものだ。背中にキラキラ光るおなじみコナミのロゴマーク。どぉだ。

タイトー ポロシャツ

こちら、ブルーがイカしまくりのタイトーのポロシャツ。胸のタイトーマスコットのワンポイントがセクシー。おなじみ三角マークのタイトー印。青はタイトーのイメージカラーなのだ。

テンゲン ピットファイター Tシャツ



3人のカラテカ撮り込み画像のバックプリントがいかにもゲームシャツしているテンゲンの『ピットファイター』Tシャツ。Tシャツにも残虐行為手当はあるのだろうか。

テンゲン クラックス　アタリ クラックス



TシャツAタイプ

ゴロゴロ転がるタイルがTシャツのなかを舞っているのをイメージした『クラックス』Tシャツ。イエローの手がなんかエッチ？綿100パーセント。ザブッと丸洗いオーケー。

TシャツBタイプ

こちらはアーケード版の『クラックス』Tシャツ。ごらんのようにハデなキャップとあわせてもカッチョいい、イカすTシャツだ。ハードにアメリカンに洗濯可。



相原コージのイラストが全面にデカデカとプリントされている、『イデアの日』Tシャツ。エキセントリックな印象が漂いまくる。『イデアの目』と読み間違えそうなタイトルロゴだ。

ゲームも登場予定の『ダイナブラザーズ2』Tシャツも鋭意制作中ですので、『ダイナⅠ』Tシャツでよろしく、とCSK総合研究所さん。できあがったら『2』のシャツもください。



ナムコのイメージカラーであるレッドのスタッフ用Tシャツ。AMショーなどではメカニカルスタッフが着用している門外不出ものだ。

こちら、スタッフジャンパー。スタッフの文字にかかっている三角のマークはナムコ自慢のポリゴンを象徴しているものなのだろうか。

ナムコ スタッフウェア

トンキンハウスのナイスなロゴが左胸に鎮座しますトンキンハウススタッフTシャツ。このナイスなロゴが背中にもデカデカとプリントされている。まさにナイスのはさみ打ち。

いよいよ、第4弾をお迎えすることになった『イースⅣ』Tシャツぅ。黒地のシャツにおなじみのYとSのロゴが映えまくっております。ヤクルトスワローズではないのであります。



ゲームメーカーがTシャツを作る目的の多くは販売促進用かスタッフ用の2種類に大きく分けられる。ゲームユーザーでもあり、ファミ通読者でもあるみんなには販売促進用に作られたゲームロゴ入りのTシャツなら、入手するチャンスはそこそこある。ファミ通のようなゲーム誌のプレゼントコーナーやゲームメーカーが主催するイベント（とくにゲーム大会）をマメにチェックしていれば、このチャンスにめぐりあえるだろう。

しかし、各種ショーで使用されるようなTシャツに関しては、ほぼ望み薄。もちろん、某社のようなメーカーロゴ入りボディコンやレオタードは絶対に入手不可だよなぁ。男も女もあきらめが肝心か。

タイトー究極ハリキリスタジアム

『究極ハリキリスタジアム平成元年版』より。キャッチャーのTシャツなのだ。綿100パーセント。丸洗いオーケー。非売品。餃子のタレはTシャツの天敵。注意しよう。

『究極ハリスタ平成元年版』より。ピッチャー版のTシャツ。これも綿100パーセント。丸洗いオーケー。陰干しのこと。天気のよい日は日なたに干してもよい。



『ハリスタ平成元年版』より。アンパイヤのTシャツ。とーぜん、綿100パーセント。丸洗いオーケー。全自動洗濯機使用可。乾燥後はきちんとたたんでおこう。

『ハリスタ』Tシャツ。観客。いいかげんに、綿100パーセント。丸洗いオーケー。2漕式洗濯機も使用可。'89年7月制作。青くて丸いヒゲはおっさんの象徴。



ゲームとTシャツとわたし

外国製のゲーム関係Tシャツにはセンスがいいものが多いのだ。アクレイムジャパン、EAビクター など、アメリカ製のゲームのTシャツは単純にゲームのロゴを胸元にプリントして、ハイ出来上がり、というTシャツは少ない。だいたいはメインのキャラクターが大々的にTシャツに描かれている。Tシャツもパッケージやポスターとおなじようにきちんとデザイナーがデザインをするから、イカすTシャツができあがるのだな。日本のメーカー様も見習っていただきたいですね。



EAスポーツとは、エレクトロニックアーツのスポーツゲームをまとめてこう呼ぶ。デカいXLサイズがまさにアメリカン。一見しても、ゲームのTシャツとはわかりにくいなぁ。

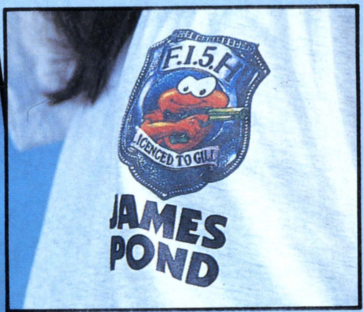
EAスポーツ

エレクトロニックアーツ



ジェームスポンド

ワッペンのようでワッペンでない、ペンペン。ちと古過ぎるか。メガドライブ版のTシャツで表には『ジェームスポンド』のロゴ。背中には、セガのロゴがはいっちゃったりしちゃったりなんかして、広川太一朗。



エレクトロニックアーツ

EAキッズはEAの子供向けソフトの総称だ。赤の地に子供の戯れるイラスト。そのまんま、やんけぇ。という気持ちがするがアメリカ産なので、よし。

こちらはXLのビッグサイズ、イメージTシャツ。ドデかいTシャツの裾のあたりにエレクトロニックアーツのマークがプリントされているメードインUSA。



EAキッズ

スタッフ
Tシャツ

NECアベニュー

モンスターメーカーII

ドラゴンナイトII



目にまぶしすぎるショッキングピンクの『モンスターメーカー 闇の竜騎士』ジャンパー。いかにも目立つデザイン、カラーリングのジャンパーで、これならアピール度満点。

ウワサのちょいエッチゲーム、『ドラゴンナイトII』ジャンパー。ピンクの『モンスターメーカー』とセットで飾ると目の痛いこと痛いこと。さすがにプリント柄はエッチじゃない。

Goods

夏がと～っても短かったぶん、今年の秋はかなり長い。あんまり長いものだから、食欲の秋だの運動の秋だのとはりきっていた人も、すっかりアキちゃっている（ちょっとシャレました）んじゃないかな？　そこで今週は、残り少ない秋をめいっぱい満喫しようという気にさせてくれる、便利なグッズちゃんを紹介するぞ。

たとえば、充実した勉強の秋をおくりたい人は、ロトの剣の形をしたシャーペンを手にいれよう。これさえあれば、モンスターをバッタバッタとなぎ倒すことはできないけれど、なんとなく文字が書きたくなることうけあい。その勢いで、一気に宿題をかたずけられるぞ。また、行楽の秋を満喫したい人はヘタなスピーカーよりいい音してるコードレスステレオフォンで秋らしく音楽鑑賞するのもいいかも。時間に余裕のない人は天恵石で手軽にミネラル水をつくり、食欲の秋を楽しむのもいい。

これだけのすぐれものに囲まれても、どうしても体が動かないという人には、来年のカレンダーがいいだろう。パラパラとめくっているうちに、時の流れの速いことに気がついて、なにか行動を起こす気になれるかも。



➡高音質が自慢の赤外線方式を採用しているから、とってもクリアーな音楽を受信できるコードレスタイプのヘッドホン。省エネ設計なのも魅力のひとつ。**●コードレス・ステレオフォン・システム　22000円　オーディオテクニカ　☎0427・22・0755**



⬅約30分間水筒の中に水道水といっしょに入れておくだけで、嫌な匂いをカットして、健康や美容にとってもいいミネラル水を作りだす魔法の石。１リットルつくるコストが10円以下と市販のものを買うより断然お得。**●天恵石　4500円　カニエセラ　☎03・3643・3089**



⬅スクウェアの人気RPG『ファイナルファンタジーＶ』などのメインキャラが総登場の、とってもかっこいい卓上カレンダーだ。**●デスクカレンダー　スクウェアソフトコレクションズ　900円　ＮＴＴ出版　☎03・5484・4065**





⬅⬇発売が待ち遠しい『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』の最重要アイテム、ロトの剣と盾がとってもかっこいい文房具になったぞ。お手頃な値段がとってもうれしい。『ドラクエ』ファンなら必携だよ～ん。**●ロトの剣シャープペン　500円　ロトの盾けしゴム　100円　エニックス　☎03・3369・8335**

VERY GOODS

外に連れ出したいおしゃべりな時計

ボタンを押すと女性の声で時間を教えてくれる、キーホルダータイプの時計。暗闇で行動することが多いキャンプなどで活躍しそう。時間になると雄鶏の声で知らせてくれるアラーム機能付きだから目覚し時計代わりにもつかえる。



➡「コケココオー、コケココオ！」というすがすがしい鶏の鳴き声で朝を知らせてくれる。寝起きが悪い人には絶対にお勧めの時計だ。起きるのがつらいこれからの季節にピッタリ。**●おしゃべり時計キーホルダー　２千980円　マックリン　☎03・3715・2760**



⬆人気番組『ウゴウゴルーガ』で、毎回ウゴウゴくんとルーガちゃんがテレビくんとお話しする部屋を再現。この部屋を裏返すと、トマトちゃんの部屋に早変わり。**●ウゴウゴ・ルーガおきらくルーム　1980円　バンダイ　☎03・3847・5117**



⬅いまや国民的人気者、クレヨンしんちゃんのお人形。マンガに負けないくらい愛くるしい姿はなかなかグーです。アクション仮面の人形もあるよ。**●クレヨンしんちゃんポケットヒーロー　980円　ユタカ　☎03・3847・5177**

⬇ブロックのおもちゃを幼児向けだからといってバカにしてはいけない。簡単に組み立てられる夢の世界は大人でも十分楽しめる。**●お城シリーズ　マジックドラゴンマウンテン　8300円　レゴジャパン　☎03・3863・0505**

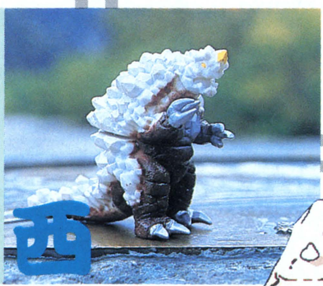




⬆『ドラクエ』シリーズに登場する、ロトの鎧や天空の剣などの伝説の防具と武器のセット。いままで不思議なことに発売されなかった、『ドラクエ』シリーズの勇者のフィギュア付き。これがあればあの感動を追体験できるぞ。**●『ドラゴンクエスト』伝説の鎧シリーズ　2880円　エニックス　☎03・3369・8335**

前ちゃんの返す軍配四十八手

前ちゃん＝前田靖幸。食玩の素晴しさに改めて熱く感動しまくる田宮模型社員。いわずとしれたRC名人。



西

●電光超人グリッドマンキャンデー　200円　カバヤ食品　☎03・3639・0558





東

●ドラドラ　ドラえもんガム　200円　エポック社　☎03・3843・8816

今週の取り組み

さぁ、食玩（しょくがん）シリーズ対決の第2弾だぜ——。

『ドラドラドラえもんガム』は、ドラえもんキャラのおもちゃのほとんどを生産しているあのエポック社さんが出しちゃったモノだ。ま、はっきり言ってみればドラえもんのプラスチックモデルだけれども、写真のタケコプターがまわるもの、トコトコ歩くもの、糸のぼりするもの、タケコプターがほんとうに飛んでってしまうものまでと、すべてが動かして遊べるアクションモデルなのだ。せいぜい10点ぐらいのパーツをハメこんでいけば完成し、デカール付きなんで塗装する必要もナシ！　ときたもんだ。

対する『電光超人グリッドマンキャンデー』は、この手の食玩の草分け的商品『ビッグワンガム』で有名な、カバヤ食品さんのモノ。フタを開けてみれば……ナント！　完成済みで塗装済みの全長10センチを超すモデルが、モロに箱のなかに入っていたりする。グリッドマンをはじめギラルス、フレムラー、バギラと、こちらも4種類が揃う。

どちらの商品も、中味がどのモデルか確認できた上で選べるので安心。でもそのせいか、グリッドマン人形はどこも売り切れで、ついに見つからなかったゾ。トホホ。

さて、この勝負、ドラえもんが相手を見るなりタケコプターで退散。"不戦勝"でグリッドマンに軍配。

Compact disk

角松敏生
角松敏生 1981〜1987



●BMGビクター／発売中／4800円［込］

角松の音楽活動休止の真相についてはいまさら説明するまでもない。彼がどんな意味を込めて自らの活動に終止符を打ったか……、ファンならきっとわかるはず。そんなファンへの最後の奉公は2枚組のベスト。

このベストがなぜ、'87年までの集大成なのか。あらぬことを考えてしまうけど、この際そんなことはやめにしましょうか。映像プロデューサーへの転身、応援してます。

小田和正
MY HOME TOWN



映画『サムタイム・サムウェアー』のサントラ以来のオリジナルアルバムをついに発表だ。約2年ぶりのアルバム、入魂の一作でしょうきっと。9月22日に発売した先行シングル『風の坂道』を含む全10曲です。

●ファンハウス／10月27日発売／300円［込］

MADONNA
RAIN EP



最新アルバム『エロティカ』にともなうワールドツアーも好評のマドンナ。日本にもやってくることが決まってますね。そこで日本のファンのためにオリジナル企画EPだ。未発表曲を含む全10曲だあ。

●ワーナーミュージック・ジャパン／10月25日発売／2000円［込］

飯島真理
Different Worlds



ベストアルバム『クラシックス』が好評だった飯島真理。オリジナルアルバムとしては『ビリーブ』から約2年ぶりとなるニューアルバム。夫であるジェームス・スチューダーがプロデュースした作品。

●MMG／10月25日発売／3000円［込］

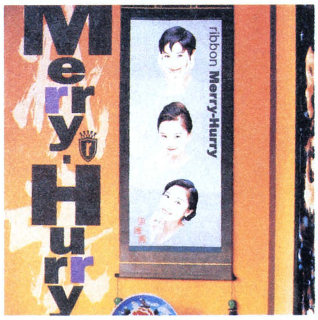
忌野清志郎&2・3's
Music From POWER HOUSE



RCサクセションの活動休止にともない、忌野清志郎が新たに見つけ出した指針。新しいバンドとともに新しい音楽活動を始めた彼の意気込みが伝わる2nd。2・3'sとの活動が今後に与える影響は大きいかも。

●東芝EMI／発売中／3000円［込］

ribbon
Merry-Hurry



永作ちゃんのソロも出て個々の活動が一段とクローズアップされてきたリボンの面々。そんななかでの待望のニューアルバム。今回は、あのヨッちゃんこと野村義男がプロデュース。いい仕上がり具合いです。

●ポニーキャニオン／発売中／2500円［込］

ゲームミュージック
プリンセス・ミネルバ



昨年パソコンで発表されてなかなかの人気だった、『プリンセス・ミネルバ』のオリジナルサウンドトラック。制作にわりと有名どころが関わったゲームだっただけに、とりあえず音楽もいいかも。

●NECアベニュー／発売中／2800円［込］

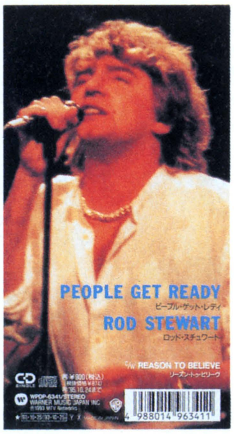
森口博子
愛は夢のとなりに〜Dear Formula 1 Pilot



今度の森口の新曲は、『F-ジャパングランプリ』のイメージソングなのだ。といっても前作までのアップテンポな曲とは違い、一転バラード調の曲になってます。

●キングレコード／発売中／千円［込］

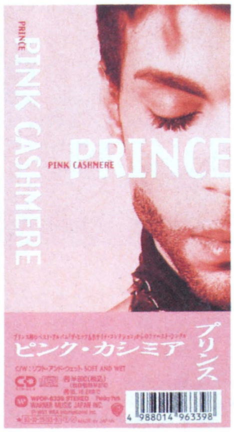
ROD STEWART
PEOPLE GET READY



ロッド、待望のニューシングル。日本でも大ヒットしたアルバム『アンプラグド』からのセカンドシングル曲なのだ。C／W リーズン トゥ ビリーヴ

●ワーナーミュージック・ジャパン／10月25日発売／900円［込］

PRINCE
PINK CASHMERE



謎の改名宣言とかレコーディング引退宣言とかいろいろ騒がせている殿下のニューシングルだ。ベストアルバム『ザ・ヒッツ』からのファーストシングルなのである。

●ワーナーミュージック・ジャパン／10月25日発売／900円［込］



エーゲ海の天使

'92年のアカデミー賞外国語映画賞ほか、ふたつの賞を受賞した作品。第2次世界大戦のまっただなかで、エーゲ海に浮かぶ小さな島での兵士たちの平和な生活。島民と一緒に暮らすもの、酒とサッカーに溺れた生活をするもの。美しい自然が、エーゲ海が激しい戦争すらも忘れさせてくれることを改めて教えてくれる映画。自然は偉大すぎる。

●コロムビアビデオ/90分/発売中/14800円　監督：ガブリエーレ・サルヴァトレス　出演：ヴァンナ・バルバ、ほか。

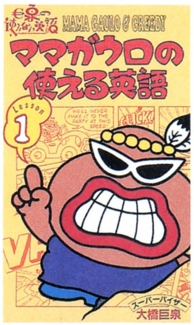
Raccoon Rascalあらいぐまラスカル ～はじめての探検～ ビデオBOX



'77年に放送されていた人気アニメ、『あらいぐまラスカル』のぬいぐるみとオリジナルフェイスタオルがセットになったビデオボックスだ。これから全26話を毎月2話収録されたビデオを2本ずつリリースする。

●ポニーキャニオン/25分/11月3日発売/4854円　監督：遠藤政治　声の出演：内海俊彦、山内雅人、野沢雅子ほか。

ママガウロの使える英語 ①



大橋巨泉が豊富な海外生活経験をもとに実用英会話を教えるテレビ番組のビデオ版だ。番組に寄せられたビデオ化希望のはがきをもとに制作されたというから、大橋巨泉人気も、おどろくに値するものである。

●ポニーキャニオン/30分/発売中/2893円　出演：大橋巨泉、そのまんま東、田中律子、大島渚、ケント・デリカットほか。

パワフル　ジュラシック・ワールド



一時期よりは熱の醒めた感のある恐竜ブーム。このビデオは独自のコンピューターグラフィックスや精巧なモデルでまた新しい恐竜の世界を再現。某映画とは違った恐竜世界を堪能させてくれるのだ。

●バンダイビジュアル/60分/発売中/5800円　声の出演：石坂浩二　出演：トリケラトプス、プテラノドンほか。

みこすり半劇場　2



エッチギャグ4コママンガの超売れっ子、岩谷テンホーのみこすり半劇場の第2弾。売れっ子AVギャルたちとバカルディー、ホンジャマカらがバカバカしくもエッチなシチュエーションで生き生きと演技する。

●バップ/45分/11月1日発売/11000円　監督：関根義一　出演：ホンジャマカ、高倉みなみ、姫ノ木杏奈、新井まみほか。

エイズの時代に生きる



12年間でこんなに猛威をふるってきたエイズ。本当に他人事ではなくなってきたエイズ。誤った認識を正すために、正しい予防方法、知らないことを正しく理解するために進んでこういうビデオを見て考えましょう。

●創美エンタテインメント/36分/発売中/14563円　監修：末桝恵一　出演：根岸昌助ほか。

取立屋本舗ベビィ



警察には届けられない闇の金を取り立てる取り立て屋。2億円を取り立てるために潜入した敵のアジトで、実際に取り立てる金額が1ケタ違いの20億円だった!? 秋乃桜子、大場久美子のセクシー演技がみものだ。

●タキコーポレーション・シネマパラダイス/75分/発売中/15800円　出演：大場久美子、秋乃桜子、沢井小次郎ほか。

Deep 本田理沙



本田理沙のあんなとこやこんなとこまで見ることができるイメージ・ストーリーＬＤ。30分丸ごと本田理沙ちゃん。魅惑の肢体をＬＤのハイグレード画面でどーぞ。

●ポニーキャニオン/30分/発売中/デジタルオーディオ/ＣＡＶ/3689円　出演：本田理沙　監督：山口保幸

映像の先駆者 スペシャルコレクション



ポリゴンが全盛の現在だが、昔のコンピューターグラフィックス業界を支えた伝説のＣＧアーティストの巨匠たちの血と涙と根性の作品群をいまこそ体験しよう。

●パイオニアＬＤＣ/420分/10月25日発売/デジタルオーディオ（２ヵ国語で収録された部分もあり）/ＣＡＶ/33981円　7枚組

ピングー・コレクション Vol.1



南極に住むピングーの日常物語。言葉の壁をも気にしなくてすむ明快なドラマ。１話あたり５分間で全13話を収録。おなじく13話を収録した第２弾も同時発売。

●ソニー・ミュージック/70分/11月1日発売/ＣＬＶ/7379円　制作：オットマー・グッドマン　Vol.２も同時発売

バトルファイターズ 餓狼伝説1,2



超人気100メガショックのネオジオゲームドラマが１、２話を同時に収録してＬＤ登場だ。『２』は今年の７月にテレビで放送されたばかりなのにもう発売だ。

●キングレコード・スターチャイルド/125分/発売中/デジタルオーディオ/ＣＬＶ/9515円　2枚組　声の出演：錦織一清ほか。

NEWS CLUB Ver.4.03

Movie

WRITER：渡辺麻紀

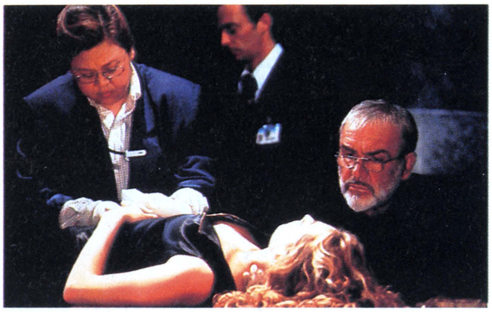
ライジング・サン

監督／フィリップ・カウフマン
出演／ショーン・コネリー
ウェズリー・スナイプス

この映画は『ジュラシック・パーク』の原作者マイケル・クライトンの同名小説の映画化。海外で活躍する日本人の習慣やら生きかたやらにスポットを当てた、カルチャー・ギャップ・ミステリー。



原作版当初はジャパン・バッシング(日本叩き)といってマスコミの話題にもなったが、読んでみるとそうでもない。ときおりヘンな日本人観が出てきて、これには妙な気分にはなるけど。



米国に進出した日本の大企業のビル完成パーティーで美女殺人事件が起きた。その犯人捜査をまかされた日本ツウの刑事(ショーン・コネリー)と若い黒人刑事が真相を探ろうとするが、そこに日本のサラリーマン気質の邪魔が入る。

当然注目すべきは、この日本人たち。おいおいまどき白塗りのゲイシャかぁ、ってのから、ま、こんなもんか、ってのまでいろいろだけど、コネリーが書道してたりするのには爆笑だし、彼のヘタ



な日本語にも笑いがこぼれた。このヘンは、カルチャー・ギャップ・コメディーとして大いに買いである(!?)。それに、原作同様ジャパン・バッシング色は強くなく、日本人だからって居心地の悪い思いをしなくてもすむのだ。あんまり難しいことを考えずに娯楽作として楽しむと、いいと思うよ。

20世紀フォックス配給／10月下旬公開

ブロンディ　女銀行強盗

監督／ラッセル・マルケイ
出演／キム・ベイジンガー
バル・キルマー

一部に人気が高い『ハイランダー』シリーズのラッセル・マルケイ監督作品である。主演はキム・ベイジンガー、これはソソられる。

見るまえはこの顔あわせからキワモノ風を想像していたのだが、



見てびっくり。思いのほか(失礼!)しっかりしたクライム・ムービーになっていたのだ。キムの役は引退宣言をした女銀行強盗。ところ



が息子を人質にとられてしまい、再びヤバい仕事をするハメになってしまう。そう、これはセクシーさがウリだったキム嬢が母性とアクションを演じる母子映画でもあるのだ。ラストも小気味よくって、なかなかの拾いモンである。

日本ヘラルド配給／10月下旬公開



Books

ドラえもんの鉄がく

国際ドラえもん学会編



22世紀からやってきた、ネコ型ロボットのドラえもんを徹底的に分析・紹介したいわゆる“謎本”の一種。絶対に発明されそうもないドラえもんのアイテムの構造を、まじめに分析しようとしているところが、バカバカしくておもしろい。たとえば、どこでもドアは量子ワームホールを有効活用しているのではないかとか、スモールライトはリーマン幾何学を応用したものだろうなんていうぐあい。楽しみながら科学の知識を学べるよ。

にっかん書房/1500円[込]

このバカを見よ！

高橋春男



バカはほめ言葉と考える作者が、愛すべきバカな人たちベスト100を選んだ作品。

飛鳥新社/1200円[込]

プロレス界2

高見拳次郎



強い男たちの肉弾戦としてのプロレスを求め続ける、若手レスラーの物語第2弾。

イースト文庫/500円[込]

イースIV 翼あるものの肖像

大場惑



ゲームをやるまえに読んでおきたいアクションRPG『イースIV』のプロローグ。

ログアウト冒険文庫/550円[込]

CD購入不可ならタイアップに頼れ

歌番組が少ない。数年まえから言われている。アイドルちゃんたちの歌が流れる機会も減少し、ＣＤ購入以外に聴けるのはＣＭソングなどのタイアップの曲のみ。残念無念。

今週のコレ



アイドルというよりミュージシャン色が強くなりつつある彼女。この曲でより飛躍しそう。

『秋』　瀬能あづさ
●ポニーキャニオン
1000円[込]　NOW ON SALE

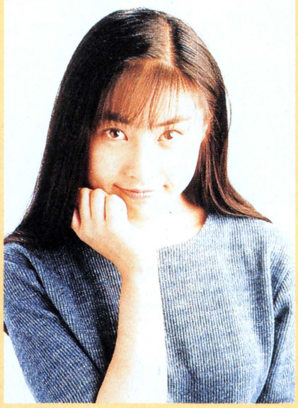
CM GIRLS シーエムガールズ
谷口麻央 Mao Taniguchi

セイシュンの食卓ふりかけ　丸美屋食品

「お父さん、あたしのセイシュン返してよ!」と、テレビの前のいる純情な若造及びオヤジ連中をドキッとさせてくれる、丸美屋食品セイシュンの食卓ふりかけのCM。今週はこれに女子高生役で出演している、谷口麻央ちゃんの紹介。麻央ちゃんは、先日まで放送されていたテレビ、ラジオの『黒BUTA天国』の黒BUTAオールスターズのメンバーだったので、知っている人も多いんじゃないかな。オールスターズとしては、CDをリリースしたこともある彼女。ほかのCMには、東京ディズニーランド内のコカ・コーラのポスターでその姿を披露している。今後ソロ活動する麻央ちゃんを応援しよう。



⬆意味深なセリフだが、お父さんが娘のふりかけを食べちゃったというオチ。



●'75年9月16日生まれ
千葉県出身　身長：160センチ
B83-W60-H86　血液型：B
●ファンレターのあて先
〒106 東京都港区六本木6-4-8-508
トヨタオフィス
谷口麻央係

現場からこんにちは 緒川たまきの巻



わたしの地を出すと古風な女のコになっちゃいそう

―陽子は、同時に何人もの男性とつき合うような女の子だけど、どんな事に気をつけて演じようと思ってるの？

たまき　私の地を素直に出してしまうと、おとなしそうで古風な女の子に映っちゃうんですよ。だから、できるだけ無邪気で自信を持って行動している陽子に近づけるように演じたいです。

―相手役の順一郎についてはどう思う？

たまき　わたしは、陽子のことは理解できるんですけど、順一郎に関してはどうなんでしょうね。いったい誰のことが好きなんだろうとか、いろいろ考えますね。私自身は、彼みたいな人はおそらく好きにならないですよ。

―ドラマに登場する3人の女性(陽子、佐知子、ナオ)のうち、誰に共感できる？

たまき　正直言うとナオかな。胸がキューンとなってナオが泣くシーンがあるんですけど、すごく理解できるんです。順一郎のことなんかどうでもいいと言いながら、目の前で陽子とホテルに行くのを見ちゃうと、泣いちゃうところとか。私もそうですけど、女の子はナオに泣けるんじゃないかな。

―今後のドラマ展開についてひと言。

たまき　陽子が姉の佐知子を見習って、急に純愛に目覚めて姉妹そろって同じことをするのもおもしろいかも。



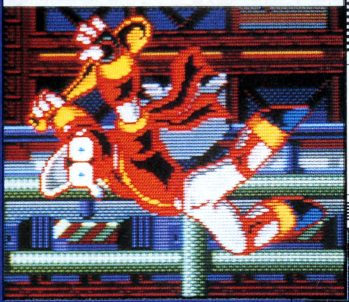
「豪華な物頼んでいいですか」と言ってロイヤルミルクティーを頼んだたまきちゃん。う〜んカワイイ。

⬆『都合のいい女』(毎週木曜夜10時フジテレビ系)。利用されるだけの女はつらいはず。主人公の今後やいかに。キミはどう思う？



●緒川たまき(おがわたまき)
'72年2月11日生まれ
出身地：広島県　血液型：B
趣味：読書、映画、琴
特技：クラシックバレエ

STAPA



アーケード
ウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

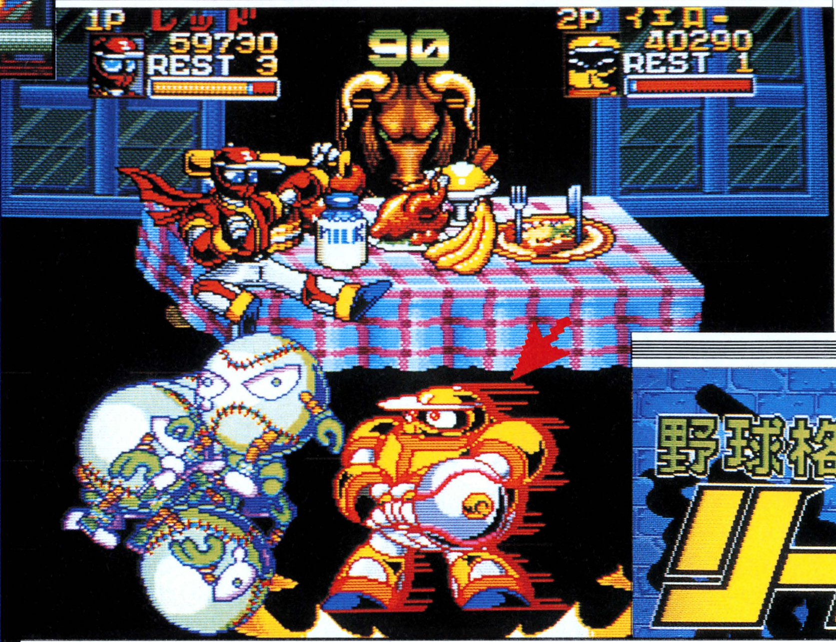
JACKHAS

みなさん、飛ばしてますか？　ボールカッ飛ばしたり悪者ケッ飛ばしたり凄いスピードでブッ飛ばしたりしてますか。よろしい。あ、そこのキミ、変な液体飛ばさないでね。

COMMENT

グラフィックの美麗さでは他社の追従を許しませんな、と評判のアイレムから一風変わったアクションゲームが登場したぞ。その名も『リーグマン』。一見野球ゲームに見えるが、じつはバリバリの戦闘アクションゲームなのだ。プレーヤーは野球戦隊人たちを操って、野球関係の技を出しつつ、奪われた宝を奪回する。野球とはあ～んまり関係なかったりするハチャメチャでダイナミックなゲームだ。

MAIN SCREEN



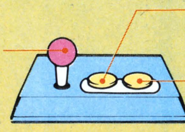
TITLE



猛烈野球バカ一代アクションゲーム

盗まれた黄金の野球像を取り返すために、５人のリーグマンたち(うちひとり見習い)が旅をする。ゲームのステージは全部で５つ。ふたり同時プレーで数々の大技を出し、豪快なアクションをスピーディーに楽しめるゲームなのだ。

コントローラー操作



8方向レバー
命懸けの８方向レバーでキャラクターを操作だ。

攻撃ボタン
死に者狂いの攻撃ボタンで敵を攻撃ちゃん。

ジャンプボタン
命と引き替えのジャンプボタンでジャンプだ。

ホームラン技	攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すと出せる。体力が減る。	
スライディング・タックル技	ダッシュ後に各ボタンを押すと、スライディングかタックルが出る。	
カーニバル技	攻撃ボタンを押したままジャンプボタンを押すとカーニバル技だ。	
投げ技	攻撃ボタンを押したまま敵をつかんでジャンプボタンを押すと出る。	
超必殺技	ジャンプしてレバーを左右の順に入れ攻撃ボタンを押すと超必殺技。	





⬅⬇敵への攻撃が野球っぽい。バットで敵を打ちのめしたり、ボールを投げて攻撃したり、大リーグのような激しさが楽しめちゃうのだ。

ド迫力の野球格闘



この人らが闘うわけだ



⬅⬇イラストの強そうな４人がゲームに登場するキャラクターだ。女の子はお助けアイテムキャラ。

バットでブン殴ってボールでスコスコ倒せ





➡⬇敵もリーグマンも死に者狂いだし命懸けだし必死だし出たとこ勝負なのだ。しかも勝負は一瞬で決まる真剣勝負ときている。というわけだから気を抜かないで操作してね。



➡⬇ゲーム全体にアメリカな感じが漂う。それもそのハズ、5つのステージは全部アメリカの都市になっている。だから命懸けだ。

ハデだハデだハデだし死ねえ〜

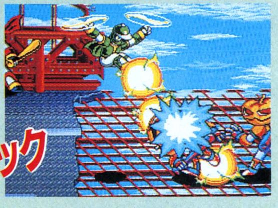
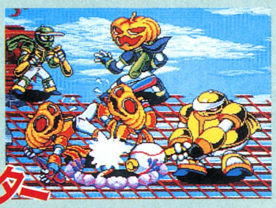
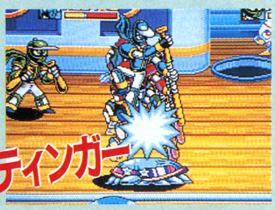


➡⬇キャラクターの体力が減るけど、ハデで威力のある超必殺技がこれだ。ゲームを始めたらまずホームラン技と超必殺技を試してみて欲しい。体力激減だけどゲームのダイナミックさを存分に味わえるだろう。



各キャラクターとそのダイナマイツ技を大公開

左の図にあるような各種の技以外に、操作は難しいけれどいくら出しても体力が減らないというダイナマイツ技が用意されている。キャラクターによってその内容が違うので、ゲーセンにてじっくり研究してみてくれ!!

キャラクター		ダイナマイツ技
レッド 	ダッシュしながらレバーを左に入れ、ジャンプボタンを押せばダイナマイトダンスが出る。 **ダイナマイトダンス**	
グリーン 	ジャンプながらレバーを左上・右下の順に入れてジャンプボタンを押せばイナズマキック。 **イナズマキック**	
イエロー 	レバーを左・左上・上・右上・右の順に入れてジャンプボタンを押すとホイルバスター。 **ホイルバスター**	
ブルー 	レバーを左・左下・下・右下・右の順に入れジャンプボタンを押すとロイヤルスティンガー。 **ロイヤルスティンガー**	
ピンク 	ハート型のアイテムを取ると現われて敵を倒してくれたりアイテムを出してくれたりするお助けキャラ。 **出します出させます**	アイテム出しまくりギャル 

COLUMN



Jリーグですけどね、俺はね、あんまり好きじゃないんですよ。なんか日本人くさくないでしょう、競技として。豪快すぎるような気がして。駆引きとして、どうかなあ、と思うわけ。翻って野球を見てみますと、これはじつにちまちましてる。じつに日本人らしいです、競技として。同じ時間帯にJリーグと野球のテレビ中継やってたら、おら野球見るだよ。どこのファンでもないけど。関係ないけど松井は顔がいつまでたっても恐いぞ。

そんなわけでこのゲームですが、『リーグマン』って名前が妙にいいです。こんなやつあいねーよ。それにこの時期野球関係ゲームを出す度胸もいいです。頑張って欲しいです。

FF新聞

FINAL FANTASY POST

発売元/週刊ファミコン通信編集部　株式会社アスキー

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
トーシンビル

平成5年11月5日発行
〈VOL. 85〉

続報!!



今週はプレストーリーを紹介

ALCAHEST
アルカエスト

アクションとストーリーが見事に融合した『アルカエスト』。
今週は壮大な物語の幕開けを、あますことなくお見せする。

スーパーファミコン　12月発売予定　8800円（予価）　8メガ

いつの時代であろうか……、遥か未来とも過去ともつかない世界。
人々はかつてない繁栄をとげていた。剣術、戦法、魔法の研究。あらゆる分野で発展する文化、科学、機械文明を背景に、平和で幸せな時が流れていった。
だがある時、偉大なる予言者は言った。
「天空に凶星輝きし時、魔界神その姿を現わし、地上の万物を破壊しつくさん……」
その警告の言葉に平和に慣れきった人々は何の注意も興味も示さなかった。



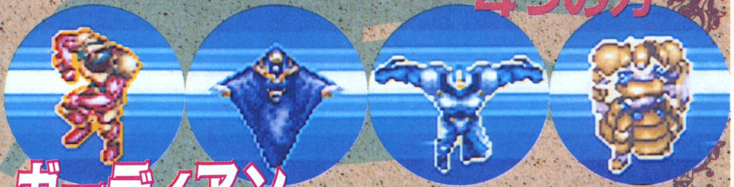




しかし果たして予言どおりに、凶星が天空に妖しく輝き、邪悪なる魔界神アルカエストは出現した。人々は逃げまどい、泣きわめき、大地は炎につつまれた……。
そして人々の抵抗空しく、数々の国や文明が滅んでいったそのとき、
恐怖と絶望にうちひしがれる人々のなかから、ひとりの若き剣士が立ち上がった。



世界を守る4つの力



ガーディアン





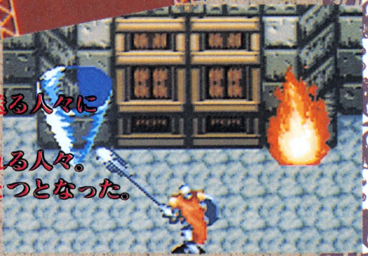
彼は"ガーディアン"と呼ばれる守護者たちの力を借りて、次々と襲い来る魔物を倒しついにアルカエストを封印した。

その後剣士は人々に勇者と称えられながらも消息を絶ち、
"ガーディアン"たちは再び、４本の聖剣のなかに自らを封印し
…………それから1000年。





新たな戦いが始まろうとしていた。平和な生活を送る人々に
武力による帝国の独裁が襲いかかる。
次々に町や村を失う国々。重税や強制労働に苦しめられる人々。
もはや帝国に屈していないのはパナケイア王国ただひとつとなった。



そして天空に再び凶星が輝く……。





アルカエストをさらに詳しく分析してみる

アクションゲームと言われても、いまいちピンとこない人もいるんじゃないかな。そこでもう少し詳しくゲーム内容をお伝えしよう。『アルカエスト』はいくつかのステージに分かれ、各ステージは完全に独立した構成になっている。つまり事件を片付けボスを倒せば、そのステージはクリアーになるのだ。行ったり来たりの煩わしいお使いはない。つねに物語のおいしいところを味わえるわけだ。さらに20種類に及ぶ攻撃方法に加えてジャンプやダッシュなど使えるアクションも多彩。立体的でスピード感タップリのゲームが楽しめるぞ。

上の経験値はなに？



画面上部に表示されているEXPがいかにも怪しいが、じつはこれ得点の代わり。敵を倒してアップさせ、NEXTの値を越えると、残りプレーヤー数が増えるのだ。

⬆主人公のパワーアップも武器の装備による。レベルアップはなし。

ステージ分割はこうなる？



ステージは洞窟や建物など舞台が移るごとに変わるのではなく、章（にあたるもの）ごとに分かれている。個々のエピソードがより集まって壮大な物語を作りだすのだ。

⬆途中でやられても、ステージの頭まで戻されることはないそうだ。

迫真の演出もタップリ！

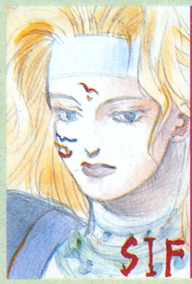


アクションの合間に入るストーリーシーンは、実際にキャラクターが動いて展開される。細かな演技をしてくれるので、１枚絵からは得られない臨場感が味わえるのだ。

⬆帝国に攻撃をかけるパナケイア王国騎兵団。迫力満点の１シーン。

イラストひろば

今週もたくさんのイラストどうもね。厳選のうえ見事この４枚が選ばれました。1000ガバスと粗品を進呈いたします。『ＦＦ新聞』はカラーイラストが載る貴重なスペース。みなさん、ドシドシ投稿してねん。



兵庫県　菱沼あきら

⬅繊細な水彩のトーンが印象的な一枚。リラックスした線のなかにもシフの強さが感じられ好感がもてます。



愛知県　木下秋男

➡この人は誰でしょう？　なんとギルガメッシュなのだ。独特のアレンジがキャラへの愛情を感じさせます。



鹿児島県　ごま油ピエール

⬅たくさんの素材を使って描いてるのに不思議とまとまってます。いわゆる味ですかね。元気なフェイです。



茨城県　筑波大輔

➡なんともアメェ～リカンなホークとゲラ・ハ。構図もタッチも味があって見れば見るほどグーな作品だぜ。

あて先はこちら
〒154
東京都渋谷区代々木
4-33-10トーシンビル
週刊ファミコン通信
「ＦＦ新聞」係

STREET FIGHTER Ⅱ ターボ TIMES

ハ〜イ、みんな『スパⅡ』ってる? ディージェイのマシンガンアッパーは最高だよね。

Weekly Famicom Tsushin Ascii corporation 〒151-24
Toshin Bldg 4-33-10 Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo, Japan

おたより&作品紹介
新企画もあるよの巻

今週のストタイは、読者の諸君から送られてきた作品をちょこっと紹介したり、新コーナーの募集をしたりと盛りだくさんです。じゃあやるです。

『ストⅡターボ』折々のうたのコーナー!! パチパチパチ。というわけで、さっそく紹介だ。

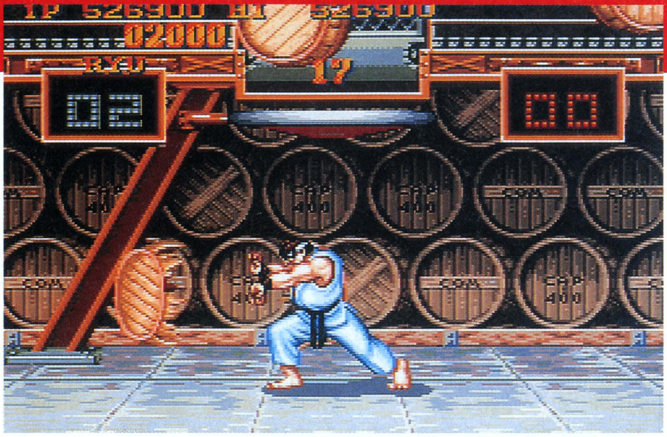
ガキどもが
『ストⅡ』ごっこで波動拳
だがよく見れば
殴ってるだけ

解説　子供たちがよく外で『ストⅡ』ごっこをして、「波動拳!!」とか叫んでいるが、じつはふつうに殴っているだけという人間の限界を詠んだ歌。（大阪府　光の太郎）

子供たちが本当に波動拳を出せたら恐くて道も歩けないよ。しかも、お調子にのったお子様が編集部にきて、実戦『ストⅡ』の勝負を申し込んできたら……。あー、人間の限界ってすばらしいなあ。よかったよかった。

エドモンド本田は、世界に相撲の素晴らしさを伝えるために戦っているそうだが、それならなぜリュウと戦うの?
（神奈川県　あ鍵すこやか）

そういえばそうだな。誰か納得のいく解答を送ってちょ。





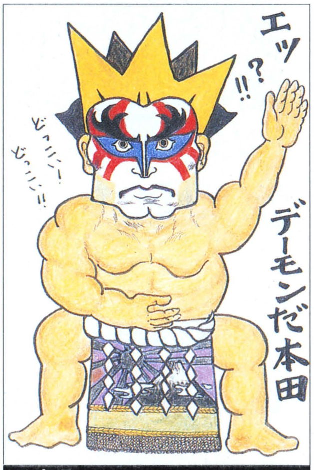


⬆3人で仲よく日なたぼっこをしているところ。岐阜県趙雲子竜くんの作品。
➡徳島県ダルシム狂くんが送ってくれた作品。題してダルシムツインダンス。

⬆リュウ、ケンの新必殺技完成（笑）!! 新潟県のカラテカ命くんが送ってくれました。

新企画!! 『ストⅡターボ』をなるべく低い点でクリアーして自慢しようのコーナー、略して低得点クリアー自慢だ。内容はもうおわかりですね。コンティニューを使わず、いかに低い点でクリアーするかを競うわけです。プレー中の画面すべてをビデオに撮って送ってね（編集してあるものは無効）。ゲームを始めるまえにオプション画面を撮ることも忘れずに（難易度確認のため）。優秀な人には2000ガバスをドーンとプレゼントしちゃいます。スコアはキャラ別に集計する予定なんで、使用キャラを明記してちょ。あ、難易度は星4つでプレーしてね。

イラストくん いらっしゃ〜い



兵庫県　ササラン

●選評　えっデーモンだ本田ですか。ちょっと苦しいシャレだなぁ。1000ガバス。

ベガ様のオーラハメスープレックス



ベガ様、最近人の頭の上でタップダンスを踊ったり、サイコ何とかとか言って攻撃してきて、世界征服がどうのこうのとかほざいているイカレポンチがいます。どうか天下にその名をとどろかせているベガ様の力をもって、このイカレポンチを叩き潰してください。
（茨城県　ドーモ学園）

そうか、貴様のまわりにもそんなイカレポンチがおるか。じつは私のところにもたまにそういう輩がくるのだ。赤い軍服を着た陰気臭いヤツなんだが、こいつがまた弱い……。燃えながら頭から突っ込んでくるし、まったくどうにも弱いヤツだった。天の声「それはアナタですよ」。

投稿作品大募集くん

※ここは投稿作品を募集するスペースだ。だからよけいなことはいっさい書かん。じゃあ、それ。募集している作品はコスプレ部門、ハメ技&連続技どーじょー部門、町で見つけたヘボヘボ『ストⅡ』部門（町内会の私のレポーターと内容は同じ）、『ストⅡ』珍場面くん部門、読者のご意見くん部門（ハメ技について）、低得点クリアー自慢部門、あと質問その他の部門だ。あ、カラーイラストも大募集しているのでヨロシク。作品採用者には最高2000ガバス贈呈。ガンガン作品を送るといいことがあるようなないような……。

あて先は
編集部ストタイ係

WEEKLY ファミコン通信 ベストセレクション

ファミコン通信ベストセレクションは、ファミ通編集部が独自にセレクトした良質のソフトを、担当者が独自の切り口から紹介するコーナーです。



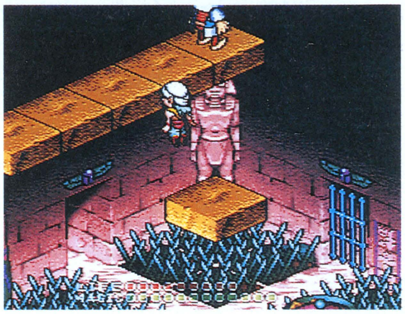
ソルスティス2
第2回

スーパーファミコン SF	アクション	バックアップ カートリッジ
	EPIC・ソニーレコード　11月12日発売　9500円	8メガ

『ソルスティス』ってのは、〝夏至〟って意味で、スーパーNES版は『エクイノックス』（冬至）っていうらしい。そのココロは、単なる思い付きだって。日本人にとっちゃ、『ソルツテイッテ』なんて、舌を噛みそうなだけ。

文：アメリカ飯田

身体の弱い主人公をこうやって、ああやって動かす、イカスゲーム

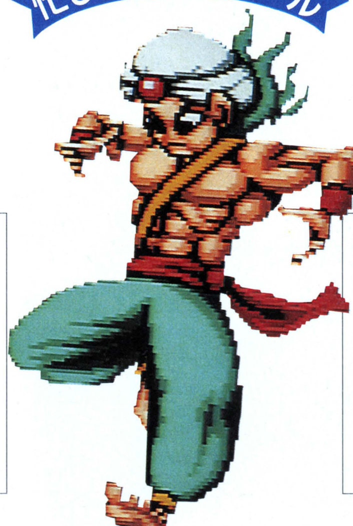


⬆ジャンプ。最大飛距離は2個のブロックの幅にちょっと足りない。ジャンプ時の方向変換や武器連射も可。

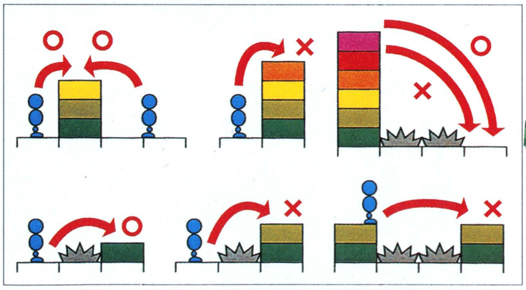


⬅武器を投げる。各ステージに武器がひとつずつ隠されている。ステージが進むにつれて、当然強い武器が手にはいる。

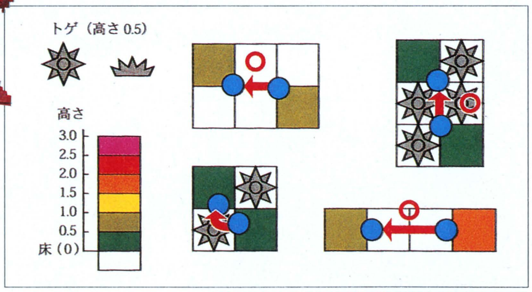
忙しいグレンダール



⬇このゲームを真ヨコから見たときのジャンプ可能範囲。普通のブロックの高さを1とする。ブロックの高さは3種類。



⬇真上から見たときのジャンプ可能範囲。足元の影のはしまでがオーケーゾーン。トゲの上も少しはみ出せる。

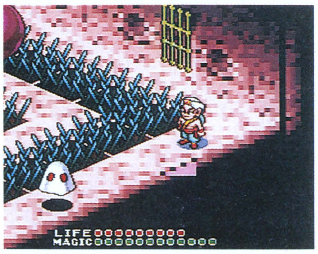


前号の見出しは「死ぬかもしれないドキドキと暮らそう」。具体的に死ぬのは、主人公グレンダール。いやはやこの人は弱い。チビマリオと同じ。トゲやモンスターに当たると1発昇天だ。でもちょっと潔くないのは、昇天しても、すぐに同じ場所からプレーし始められる点。いや、昇天するたびにセーブした地点まで戻されていたら、そりゃゲームになりませんよ。

それに彼、グレンダールは〝ライフ〟と称して、自分の控えを何人か連れて冒険をしている。魔法を使うための〝マジック〟も同時携帯だ。このライフとマジックは、新しい魔法を手に入れたり、各ステージをクリアーするたびに増えていく（ちょっとE社のAに似てるけどね）。後半の難しいマップでも、それなりに安心ってわけだ。

さて、カンジンのグレンダールの動き、今回のメインにようやく移ろう。まず、このゲームはナナメ3Dであることを最初に覚えてもらいたい。✚ボタンは、タテヨコ入力、ナナメではない。つまりコントローラーでは上下左右に左親指を反応させても、画面中では主人公はナナメに動くわけ。

グレンダールのアクションには、①まず上記のように✚ボタンをこねるだけの「歩く」②Bボタンを押すと「飛ぶ」③Yボタンを押すと「武器を投げる」④Xボタンを押すと「魔法」、おおまかに分けてこの4パターン。で、アクションゲームならお約束、ジャンプや武器は、✚ボタンを入力している方向に反応するのね。で、問題なのが「飛ぶ」。ジャンプ範囲を把握しているか否かで、ゲームの難易度はぜんぜん変わっちゃうからね。



⬆魔法を使う。いまいる部屋全体に効果あり。当然マジックポイントは減るよ。



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
1993.10.29(FRI)発売決定!!
価格9,800円(税別)
龍虎よ、待ってるぜ!!
はよー、こんかい。
(問題)「龍虎の拳」の登場人物に、関連するものを線で結ぼう。
(答えは下にあるよ:)
1 リョウ・サカザキ
2 Mr.BIG
3 キング
4 藤堂竜白
5 ジャック・ターナー
6 リー・パイロン
7 ミッキー・ロジャース
8 Mr.KARATE
9 ジョン・クローリー
10 ロバート・ガルシア
1 悲劇のダークサイド・チャンプ
2 心優しき無敵の極限流ドラゴン
3 死を呼ぶマッドネイビー
4 日本古武術の伝承者
5 伝説のアクロバット・クロー
6 不敗の格闘家
7 誇り高き最強のヤング・タイガー
8 熊殺しのマッスル・デビル
9 サウスタウンの影の実力者
10 華麗なるムエタイ・マジック
●井手らっきょ ノーカット星(たけし軍団)
KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元:ケイ・アミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル303号
大 阪 支 店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル603号
TEL 東京03(3709)7701 大阪06(365)8879
©1992 SNK CORP. ©1993 K.AMUSEMENT LEASING CO. MADE IN JAPAN
(答え:1−2、2−9、3−10、4−4、5−8、6−5、7−1、8−6、9−3、10−7)
龍虎の拳
TM

ゲームデザイナー養成講座

ついに誕生！
日本初の
通信スクール!!

いつか憧れのゲーム業界で、仕事をしたいキミ達へ……

「こんなゲームが作りたい、自分のアイデアをゲームにしたい」そんなゲーム大好き人間の憧れが「ゲームデザイナー」だ。ヒットゲームを作り出すゲームクリエイターは、いまや人気職業ナンバーワン。でも、実際にどんなことをするの？ いったいどうしたらなれるの？ わからないことが多いはず。そんな疑問を解決するのが、このゲームデザイナー養成講座だ。日本初のこの本格的通信講座には、ゲームデザイナーの具体的役割から始まって、ゲーム機の仕組み、アイデアの出し方、そして企画書、仕様書の書き方まで、ゲーム作りに関するすべてのノウハウがぎっしり詰まっている。しかも、カードゲームやボードゲームを利用した独自の教材を使うので、パソコンを持っていないキミでも大丈夫。自宅で簡単にゲームデザインを学ぶことができるのだ。ゲームデザイナーをめざすなら、まずはウラ面の封筒で無料案内書を請求してみよう。きっと、キミのさがしていたものがみつかるぞ！

PRGにシューティング、パズル…etc.
未来のヒットゲームを
作るのはキミだっ!!



ウラ面の封筒を今スグ、ポストへ！

ゲームデザイナーの詳しい案内資料を
無料進呈中!!

〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3
東京ホビーセンター
▼お急ぎの方はお電話でどうぞ
TEL.03(3317)2811 受付時間 AM7～PM9 年中無休

Ⓐ

ゲーム

伝説はきみが創る!!

ファン待望!! ついに!
日本初の通信スクール、誕生!

ゲームデザイナー養成講座

一流講師監修陣の強力カリキュラムが大好評!!



いつかあこがれのゲーム業界で仕事をしたいきみ達へ!!

「こんなRPGがあったら」、「ひと味違うアイデアを思いついたけど」、ゲームマニアのきみなら一度は自分でゲームを創ってみたくなるもの。そして、今や憧れの職業の一つである"ゲームデザイナー"になれたらなんて夢見ることもあるはず。そんなきみの夢をかなえてくれる通信スクールが誕生した。東京ホビーセンターの"ゲームデザイナー通信講座"がそれだ。パソコン不要の画期的なオリジナルカリキュラムとマンツーマン添削指導が大好評だ。もしもきみがゲームデザインに少しでも興味があるのなら、この講座はうってつけのスプリングボードになるはずだ。

ゲーム創りのABCから実践テクまで短期マスター!!

ゲームデザインってなんだろう、実際にゲームはどのように創られているのだろう、コンピューターの知識がない、分からないことだらけのゲームデザインの世界も、この講座のテキストで勉強すればすぐにマスターできてしまう。企画書や仕様設計書、マップデザインなど本格的なテクニックが紙と鉛筆、そしてゲーム感覚で楽しめる各種ツールを併用してトレーニングできるのは、この講座をおいて他にはない。また、これらの教材の監修は、ゲーム業界を代表するヒットメーカーの先生やコンピューター教育の第一人者の先生方の協力を得ているので心強い。きみもゲームづくりを楽しみながら、チャレンジしてみないか。



下の封筒を切り取ってポストへ!

キリトリ線

のりしろ

(折れ線)

料金受取人払

中野局承認

1540

差出有効期間
平成7年9月
30日まで

切手は
いりません

1 6 4 - 0 0

7 7 0

東京都中野局私書箱105号
(東京都杉並区高円寺南1-33-3)
東京ホビーセンター
ゲームデザイナー養成講座 行

ファミコン通信(578K)

ゲームデザイナー養成講座の詳しい

案内書無料贈呈

●下記に必要事項をご記入ください。

名前	フリガナ	TEL		年令	
住所	フリガナ フリガナ			郵便番号	

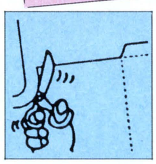
キリトリ線

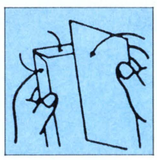
RPG・シューティング・パズル………
目指せ明日のヒットメーカー!!

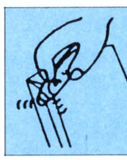
ゲームデザイナー養成講座

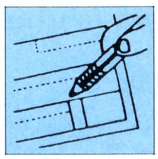


この封筒を下のように切り取って、今すぐポストへ!


▲キリトリ線にそって切り取る


▲折れ線にそって外側へ折る


▲のりをつけ封筒にする


▲住所・氏名を書きポストへ!

(折れ線)

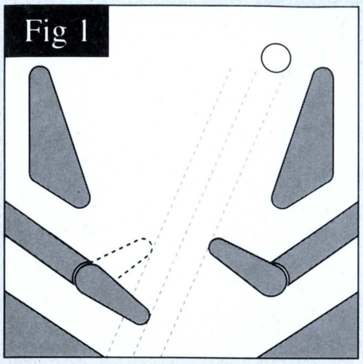
(折れ線)

のりしろ

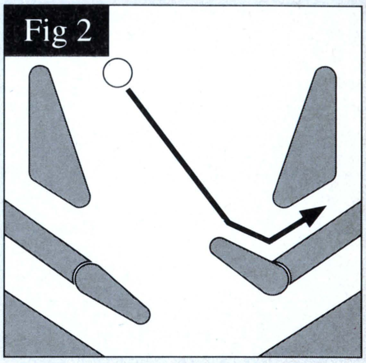
(折れ線)

のりしろ

SUPER PINBALL



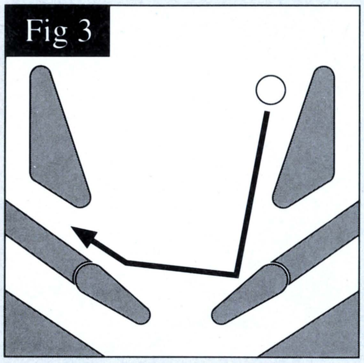
GOOD FLIPPER TECHNIQUE



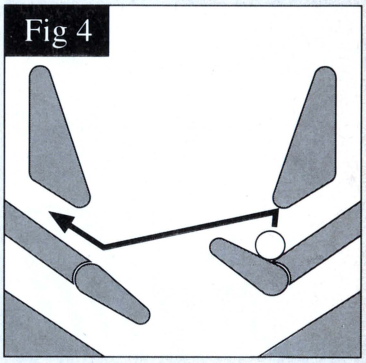
BALL HOLDING TECHNIQUE



DEAD FLIPPER BOUNCE



DEFLECTION POST TRANSFER



BEHIND THE MASK

スーパー・ピンボール　ビハインド・ザ・マスク

'94年1月発売予定　予価9,800円

世界が認めたNo.1ピンボールゲーム。
家庭用ゲームでは夢であった、

超リアル3-Dの

本物ピンボールがスーパーファミコンで、
ついに日本上陸だ!!

ゲームモードは1人用の“コンクエスト”と1人から4人で遊べる“コンペティション”。3D表示により実際のプレイヤーからの視点を再現! マルチボール(ボール2個のプレイ)をフィーチャー。ナッジング(台を揺らすこと)はもちろん、デッドフリッパーバウンス、デフレクションポストトランスファーなど、実際のピンボールと同様のボールコントロールテクニックが可能。レイトレーシングとサンプリングによるリアルなグラフィックとサウンド。

meldac 東京都港区北青山2-7-9 日昭ビル8F 〒107
お問い合わせは：TEL.(03)3423-3042



灼熱の砂漠に、「騎士たちのドラマ」が甦る！
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
PANZER VOR!
鋼鉄の騎士2
砂漠のロンメル軍団
ゲームデザイン：阿部隆史
イラスト＆キャラクターデザイン：松本零士
シミュレーションを越えた感動の物語
北アフリカ戦線。カイロへと続くキャンペーン・モード。
戦車兵が叙勲・昇進を経て成長。彼らが戦場の主人公。
初心者から「鋼鉄の騎士」フリークまで
ロンメル指令官が操作方法から戦術までを指導する、プラクティス・モード（練習ステージ）。
戦場・兵員・戦車を自由に選択でき、難易度設定自在なコンストラクション・モード。
'94年1月発売予定
12M＋バッテリーバックアップ　予価：12,800円
©ASMIK/GENERAL SUPPORT
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21　Phone 03-3235-5992　テレホンサービス 03-3235-5902
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応



アスキームック

最新刊 シャイニング・フォースII
古えの封印 攻略の手引き

好評発売中!

ファミコン通信編集部責任編集 定価980円

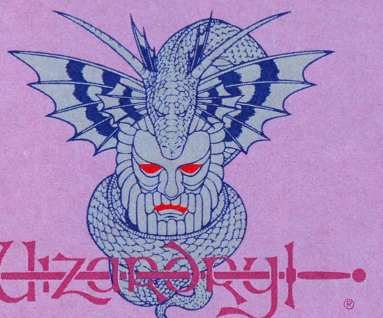
全100ページにわたる戦闘攻略。武器、防具、アイテム、総計126種の詳細なデータリスト。味方キャラクター30人および敵キャラクター100体を完全解説。そして、極秘ネタや裏話が満載の開発者座談会などなど……。 完璧なゲームプレーに欠かせない、あらゆる情報を完全網羅! これを読まなきゃ始まらないぜ!!



好評発売中!

ウィザードリィ外伝III 闇の聖典 公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集 定価880円



思わず膝を叩く"基礎攻略篇"。対戦モードを攻略する"闘技場篇"。35ものマップの情報を盛り込んだ"迷宮攻略篇"。呪文、アイテム、モンスターを知る"総合データ篇"。迷宮のなかで生き残るためのすべてが、ここにある。

ソードワールドSFC攻略の手引き

ファミコン通信編集部責任編集 定価880円



真・女神転生 攻略の手引き

ファミコン通信編集部責任編集 定価1,200円

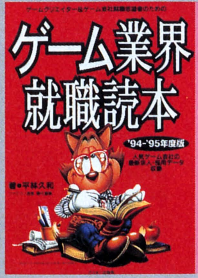


ウィザードリィ外伝II イマジネーションズガイドブック

ベニー松山監修
定価980円



重装機兵ヴァルケン公式ガイドブック ファミコン通信編集部責任編集 定価880円	スーパーマリオカートのすべてがわかる本 ファミコン通信編集部責任編集 定価650円
ランドストーカー～皇帝の財宝～攻略の手引き ファミコン通信編集部責任編集 定価800円	スーパーマリオランド2のすべてがわかる本 ファミコン通信編集部責任編集 定価550円



ゲーム業界就職読本 '94～'95年度版

平林久和著
定価1,480円

きっと人事担当者も読んでいる

●あなたの性格にあったゲームの仕事は何?
●ゲーム会社の面接では何を聞かれるの?
ゲーム会社の現状と将来展望は? ……など、ゲームを遊ぶ側から作る側へはばたきたい人へ贈る、厳しい就職戦線を勝ち抜くための必読の1冊。

好評発売中!

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

URANAI 開運占いコーナー



占う人 福田有宵先生

今週の運勢 10月25日[月]→10月31日[日]

福田先生は、どんなに突飛な相談でもとてもていねいに答えてくれるんだ

迷える子羊救済 僕の悩みはアイドル歌手Mちゃんについてです。今年に入ってから、いきなり大胆なことに挑戦しだして、この8月にはセミヌード写真集を出したりしました。これから彼女がどうなるのか占って下さい。

（愛知県　ヨットクン）

芸能人やタレントは、才能、素質、実力だけでなく、人気がなければ、立場を維持できません。演出やパフォーマンスをしたり、刺激を与えたりして、知名度を高めます。十代は清純派でも、早ければ20歳頃から大人への脱皮をはかり、路線変更するケースも多いのです。彼女の場合、努力で才能を身につけましたが、天才とは言えません。あと２年は活躍しますが、そのあとが厳しいのではないでしょうか。あなたはあと３年くらいのあいだ、彼女の熱心なファンでいることでしょう。

●気候のいい時期だから、ついつい気を緩めてしまうけど、健康には注意しなくちゃね？

1月生まれ 優柔不断な態度が誤解されやすい。公私ともに変えないほうがいい。噂をすると、あとが恐い。体操、散歩が良い。健康は排便がバロメーターになる。３と８、青とオレンジ、切手、切符、火曜と日曜が吉。

2月生まれ 予定と方針をきっちりと。リーダーになるように。スポーツは陸上が吉。家庭ではラジオ、音楽の音量は控えめに。健康は胃の疲れに注意。異性は熱が覚めかける。５と10、黄色と緑、リュック、木曜と日曜が吉。

3月生まれ マンネリムード。打開策が必要。感情的になりやすい。勉強は復習中心で。家庭では日曜大工を。金銭運は低調。異性はグループ交際がよいが、進展はしない。５と10、黄色と灰色、ベルト、水曜と土曜が吉。

4月生まれ 末吉運。約束や計画は実行あるのみ。将来を期待されている。ジョギングかマラソンが良い。家庭では植木の手入れや部屋の整理を。金銭運は小吉。４と９、青とオレンジ色、メンコ、月曜と木曜が吉。

5月生まれ 順調運。何事も思いきっていこう。対人関係も理解と友好が得られる。サッカーや野球が良い。外食、ドライブなど期待できそう。金銭も吉。願いがかなう。１と６、黒と紺色、クシ、日記、水曜と土曜が吉。

6月生まれ 社交面吉。２人の友人から誘いを受ける。手紙や電話で喜びごとが舞い込むかも。金銭運はまずまずまず吉。もらいカゼに注意。異性運は噂になりそうな気配も。２と７、白と灰色、ピストル、本、月曜と金曜が吉。

7月生まれ 何事も臨機応変に。我を張らず、状況に合わせよう。映画やライブに行くのも良い。勉強は必要科目を優先しよう。家庭では早合点してミス。金銭はうまくねだれ。３と８、緑と茶色、ポプリ、火曜と木曜が吉。

8月生まれ 堅実運。友人に礼儀を守り、敬語を使うこと。入浴時間にも気をつけよう。水泳や相撲が良い。健康は夜ふかし注意。異性運は女性優位のとき。２と７、赤と黄色、だるまの人形、風船、水曜と土曜が吉。

9月生まれ 家族や親友との間は好調。ただ、外での行動には、少しブレーキをかけよう。勉強は自宅学習が良い。金銭運は小吉。健康面は視力、歯に注意。３と８、エンジ色と紫色、時計、カラオケテープ、月曜と金曜が吉。

10月生まれ 基礎固めをしっかりと。段々飛躍する。勉強も着々と伸びる。スポーツはソフトボールやバレーボール。家では起床は早めに。金銭は計画的に貯蓄を。４と９、緑と青、ポケットウォッチ、月曜と木曜が吉。

11月生まれ 希望に燃える時。新しいこと吉。公私ともにハツラツムード。勉強もやる気十分。家庭では生活ムードを変えてみると効果的。健康面も良好。新しい出会いあり。３と８、青と茶色、ビーズ、水曜と日曜が吉。

12月生まれ 上昇運。若さとパワーでやるだけやろう。短気決戦で学習しよう。サッカーやジョギングが良い。出費は多いかも。声帯と膝を痛めないように。１と６、オレンジ色とエンジ色、ポプラの葉、火曜と金曜が吉。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



分不相応な行動が破滅を招く！　己をよく見ろ!!

若 **プロレスファン歴17年のぼくは、もうすぐ１歳になる息子を将来、プロレスラーにさせようと思っています。そこでお聞きしたいのですが、幼いころから始められるトレーニング方法がありましたら、教えてください。もちろん、息子がイヤだと言うのなら、強制しないつもりです。**

埼玉県　鈴木正明　23歳

肥 う〜ん、子供のころからあまりハードなトレーニングをすると、身長が伸びなかったり、スポーツ障害を起こしたりするんだよね。どうしてもというのなら、水泳を習わせるのがいいんじゃないかな。水泳は全身運動になるうえ、筋肉を痛めないからね。あとは18歳ぐらいになるまでにどれだけ身長が伸びるかだな。橋本選手を見ればわかるけど、あんだけ体がデカかったらプロレスラーになるしかない。あれでスポーツ選手じゃなかったら、ただのデブだ。鈴木くんの息子がもし橋本選手みたいな体型になったら、ぜひプロレスラーにさせよう！

老 **ライガーさん、ぼくはまえまえから思っていたのですが、ジャイアント馬場さんやデストロイヤーは、なんであの歳までプロレスが続けられるのでしょうか？　またライガーさんは50歳を過ぎてまで、プロレスラーでいるつもりでしょうか？　ぜひ教えてください。**

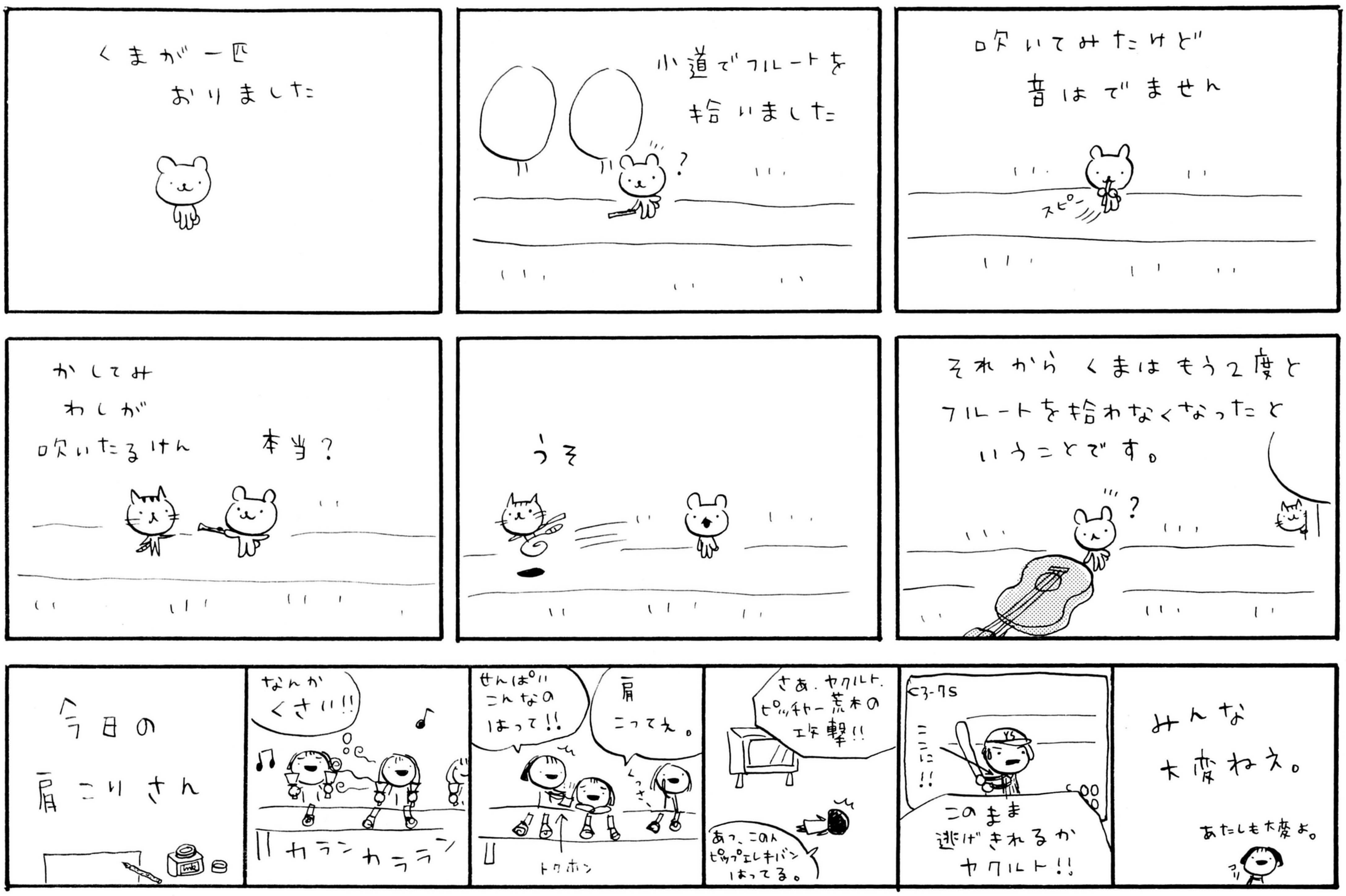
神奈川県　プチワラ上等

位 それは簡単なことだ。あの人たちは自分と同じくらいの歳の選手と試合をしているから、続けられるんだよ。もうひとつ質問だけど、私は50歳を過ぎてまでもプロレスラーを続けようとは思わない。そんなに頑張れる気力はないよ。

獣神に訊け！
獣神サンダーライガーがキミの悩みにジャストミート。あて先は編集部ライガー係だ。採用者には1000ガバスを贈呈。またポイントが20たまると、試合に招待するぞ。



ドラネコシアター　餅月あんこ



老後は外宛前に住みたい先生へのお便りは、編集部「あんこちゃん」係まで

動物療法はホンモノじゃなきゃダメか

　ゲーム療法の可能性を求めて香山の旅は続く。……べつに旅なんかしてないから、ま、いいけど。

　今回はちょっと病院を離れて、イルカ治療の第一人者、ベッツィ・スミス博士に「ゲームのなかのイルカじゃダメ？」って挑んでみました。

　ベッツィ先生はイルカに限らず犬、ネコ、子ブタなどを使って心に問題がある人の治療をしてるそうです。



イラスト：二木志乃

そういう人は"あれしちゃダメ"なんて制約を受けてることが多いから、動物からの無条件の愛にハッと驚き心を開くんですって。

香山　じゃ、なぜイルカが有名に？

博士　イルカの場合、水中での出会いというのも、その人には新鮮なはず。しかも、フレンドリーなイルカは人の体のリズムをいいほうに変えてくれるんですよ。

香山　あンの～、動物のゲームでその代わりをしちゃダメでしょうか？

博士　イルカと泳ぐために水に入ったりするのはとても大事。でも、イルカのゲームやビデオも効果があるかもしれません。まあ、本当に動物を使った治療に興味があるなら、それより小さな子犬を病院で患者さんに触ってもらうほうがいいかもしれませんね。それならできるでしょ？

……うーん、私は動物とともに精神治療をやりたいわけではなく、べつに海まで船酔いしながら(私のこと)イルカ見に行かなくたって、ゲームだって十分だろ？　ってことを聞きたかったのになあ。英語がわかるふりをして、そのときは「Oh! I see」なんて何度も納得したように相づちをうつ、マヌケな香山。

　この動物療法やペット療法は、アメリカでは大学の学科のコースにまでなってるんだって、たしかに『パピー・ラブ』(マックの子犬ソフト)とホンモノの子犬じゃ、さわり心地なんか違うかもしれないけど、ゲームの独特なコントロール感や一体感はホンモノと違った効果をもたらすとも思うんッスけどね、博士。

登録　商標



香山クリニック
尻に目薬
目に座薬
ファミ通薬品株式会社

かやまりか：イルカ治療で有名なスミス博士と、ついに念願の対決(？)を果たした香山先生に励ましのお便りを!!

クイズ!脳天逆おとし
9月24日号当選者

●鹿児島県 梅田貴博
●神奈川県 二村 秋
●和歌山県 荒古康裕
●神奈川県 府野和浩
●大阪府 中西孝之
●大阪府 栗山満春
●北海道 岩島光春
●岩手県 山崎雄介
●福井県 大藤直広
●福岡県 松本定幸

クイズ!のーてん逆さおとし

エドモンド本田

ROUND 111

12個の本田の技を捜し出せ

問題 さあ、文字消しパズル、シークワーズの時間だぞ。今回は『ストリートファイターⅡターボ』の問題だ。右のパズル面に隠された12個の、エドモンド本田の技を捜してくれ。読みかたはタテ、ヨコ、ナナメ、上下左右どこから読んでもいいし、同じ文字を何回使ってもいいのだ。残る4文字を組み合わせてできる言葉は何?

ヒ	ヤ	ツ	カ	ン	オ	ト	シ
キ	ヤ	リ	オ	バ	サ	ビ	セ
ツ	イ	ク	ハ	リ	テ	マ	ツ
ズ	ラ	コ	レ	ラ	チ	ル	カ
ー	バ	ヤ	ン	ツ	イ	タ	ン
パ	シ	コ	ゲ	リ	ハ	ゲ	ゲ
ー	ア	マ	ル	タ	ゲ	リ	リ
ス	デ	ゲ	ナ	ラ	ワ	タ	テ

先週の答え

中国拳法

回	法	気	功	拳	工	撃	脚
転	脚	裂	百	拳	起	掌	爪
的	飛	拳	後	嘴	脚	落	鷹
雚	翔	突	方	鶴	夏	塩	蹴
脚	脚	脚	回	発	勁	虎	国
蹴	中	開	転	肘	蹴	襲	突
壁	反	蹴	脚	撃	段	倒	蛇
元	伝	暗	殺	蹴	上	拳	毒

応募のきまり

日本が誇る世界の相撲伝導者、エドモンド本田。だが彼の技を見ると、伝統の国技が大幅に誤解されて伝わりかねないと心配するのは、日本相撲協会だけだろうか? 答えを解いたら、はがきに書いて、11月5日号クイズ!脳天逆おとし係まで応募しよう。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに。締切は10月28日。当日消印有効だ。

賞品について

ジャパンパッシングを一身に受けて戦うエドモンド本田。彼こそジャパニーズビジネスマンの化身ではなかろうか。我々は、5000円分のおもちゃ券を当てて彼のおこぼれをもらってしまおう。正解者のなかから10名が、おもちゃ券をもらえるぞ。

INFORMATION

インフォメーション

スクウェアの'94年カレンダーをプレゼント

NTT出版から『ロマンシング サ・ガ2』と天野喜孝のカレンダーが、それぞれ2000円、3200円で発売されるのだ。発売を記念して、『ロマンシング サ・ガ2』のカレンダーを3名、天野喜孝のカレンダーを2名にプレゼントするぞ。どちらが欲しいかを明記して、"カレンダーがあたれ"係まで応募してね。



⬅美しい天野さんのイラストを使ったオリジナルカレンダーなのだ。

➡こちらは、スクウェアの最新ゲームのカレンダーだぞ。



『F15ストライクイーグル』の下敷をプレゼント

大空を自由に飛びたい。そんな夢を持っている人におすすめするシミュレーションゲーム『F-15スーパーストライクイーグル』がアスミックから発売されるのだ。このゲームの発売を記念して、ナイスなボディのお姉さんと最新鋭戦闘機F-15が描かれた、オリジナル下敷を読者10名様にプレゼントしちゃうぞ。欲しい人は、"ナイスな下敷を希望するぜ"係まで応募してね。数が少ないので、いそいで応募したほうがいいと思うぞ。さあ、いますぐ郵便局にダッシュして、はがきを出そう。



'93プロ野球選手写真名鑑プレゼント

タイトーから人気野球ゲームシリーズの最新版『スーパー究極ハリキリスタジアム』が発売されるけど、これを記念して、タイトーでは、セ・パ両リーグ12球団のプロ野球選手の'92年の成績をまとめたオリジナル本、'93プロ野球選手写真名鑑を作成したのだ。選手の成績だけではなく、野球の珍記録など、おもしろい話も載っているので、野球ファンにはたまらない本になっているぞ。この本を15名にプレゼントするので、欲しい人は"写真名鑑をくれ"係まで応募してちょうだい。



➡野球ファンには必携アイテムの本だぞ。このチャンスを逃すな。



好評発売中!
（毎月22日発売）

		DRAGON CYCLE ドラゴンサイクル 厦門 潤　定価980円	プリンセス・ミネルバ① 舞阪 洸 竹邑真字　定価580円	永野のり子異色短編集1 科学少年01くん 永野のり子　定価580円
ウィザードリィ・コミックス ACT1 アスキーコミック編集部編　定価980円	HINAKO !!! （ヒナコ !!!） 山本貴嗣　定価580円	キャプテンハーレイ みんだ☆なお 豊島ゆーさく　定価580円	ウィザードリィV メイルストロームの彼方 竹内誠／しのざき嶺　定価640円	METAL MAX 2 スーパーコレクション 山本貴嗣/夏元雅人/岡田敦志ほか　定価640円
プリンセスメーカー 王女様になりたい 此路あゆみ　定価780円	がらくた屋まん太① 能田達規　定価580円	真・女神転生① 鈴木一也／御祇島千明　定価580円	凱羅 ①古都発動篇　②古都因縁篇 板橋しゅうほう　定価各980円	スーパーアレスタ 久保宗雄 岡崎沙実　定価580円
空間凶機デバステイター 吉田 俊 やぎむら亜紀　定価580円	あんたっちゃぶる ①～④ 鈴木みそ　定価各980円	大トロ倶楽部①～② 片山まさゆき　定価各980円	ゲーム戦士 アニマード 永井豪とダイナミックプロ　定価780円	NESIA !!! （ネシア !!!） 山本貴嗣　定価580円
遥かなる異郷 ガーディアン①～② 市川みなみ　定価580円	モンスターメーカー・サガ ①～③ 九月姫　定価各640円	ルナティックLOVERS とりうみ詳子　定価580円	電子妖精 アバタモ☆エクボ①～② こやま基夫　定価980円	ワンダービット ①～② 島本和彦　定価980円
ワンダービット インサイダーケン編 島本和彦　定価980円	べーしっ君①～③ 荒井清和　定価各520円	しあわせのかたち ①～④ 桜玉吉　定価各980円	墜落日誌① 寺島令子　定価780円	わんだりんぐ WONDERLAND① めるへんめーかー　定価640円

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 **株式会社アスキー**
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

The Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

SF スーパーファミコン

10月発売のソフト

22日	アークス・スピリッツ＜サミー＞　8900円/カートリッジ
22日	ミラクルガールズ＜タカラ＞　8800円/カートリッジ
22日	らんま1/2 朱猫団的秘宝＜東宝＞　9800円/バックアップカートリッジ
29日	**■スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇<日本物産>　9800円/カートリッジ**
29日	装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード＜タカラ＞　9800円/カートリッジ
29日	将棋 風林火山＜ポニーキャニオン＞　8800円/バックアップカートリッジ
29日	はた山ハッチのパロ野球ニュース! 実名版＜エポック社＞　9800円/バックアップカートリッジ
29日	ジミーコナーズのプロテニスツアー＜ミサワエンターテインメント＞　8900円/カートリッジ
29日	アクトレイザー2 沈黙への聖戦＜エニックス＞　9300円/カートリッジ
29日	龍虎の拳＜ケイ・アミューズメントリース＞　9800円/カートリッジ
29日	クラシック・ロード＜ビクター エンタテインメント＞　9800円/バックアップカートリッジ
29日	スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞　9800円/カートリッジ
29日	ユートピア＜EPIC・ソニーレコード＞　9500円/バックアップカートリッジ
29日	超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー＜ザムス＞　8800円/カートリッジ

11月発売のソフト

5日	ファイナル・ノックアウト＜パック・イン・ビデオ＞　8800円/カートリッジ
5日	アクタリオン＜テクモ＞　8900円/バックアップカートリッジ
12日	**■仮面ライダー～恐怖!復活のショッカー軍団!!～<バンダイ>　9800円/カートリッジ**
12日	ファイナル・ストレッチ＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞　9800円(予価)/カートリッジ
12日	若貴大相撲 ～夢の兄弟対決～＜イマジニア＞　9800円/バックアップカートリッジ
12日	ソルスティスII＜EPIC・ソニーレコード＞　9500円/バックアップカートリッジ
12日	スーパーＵＮＯ＜トミー＞　8500円(予価)/カートリッジ
19日	バトルマスター～究極の戦士たち～＜東芝EMI＞　9800円/カートリッジ
19日	イースIV MASK OF THE SUN＜トンキンハウス＞　9800円/バックアップカートリッジ
19日	遊人 雀獣学園＜バリエ＞　8900円/カートリッジ
23日	リディック・ボウ ボクシング＜マイクロネット＞　8400円/バックアップカートリッジ
26日	**■武田修宏のスーパーカップサッカー<ジャレコ>　9500円/バックアップカートリッジ**
26日	**■アルディライトフット<アスキー>　9800円/カートリッジ**
26日	アクセルブリッド＜トミー＞　9800円(予価)/カートリッジ
26日	テクモスーパーボウル＜テクモ＞　9800円/バックアップカートリッジ
26日	ヤダモン ワンダランドドリーム＜徳間インターメディア＞　8800円/バックアップカートリッジ
26日	アラジン＜カプコン＞　9000円/カートリッジ
26日	スーパーH.Q. クリミナルチェイサー(仮題)＜タイトー＞　8900円(予価)/カートリッジ
26日	実戦! パチスロ必勝法＜サミー＞　9500円/カートリッジ
26日	F-15 スーパー ストライクイーグル＜アスミック＞　9600円/カートリッジ
26日	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング～真拳闘王伝説～＜ソフエル＞　8900円/カートリッジ
26日	アレサ＜やのまん＞　9800円/バックアップカートリッジ
26日	ダイナミックスタジアム＜サミー＞　8500円/カートリッジ
26日	餓狼伝説2＜タカラ＞　9980円/カートリッジ
27日	岡本綾子とマッチプレイゴルフ＜ツクダオリジナル＞　9700円/バックアップカートリッジ
27日	ガイア幻想紀＜エニックス＞　9800円/バックアップカートリッジ
中旬	パチスロラブストーリー＜ココナッツジャパン＞　9800円/カートリッジ
下旬	美神伝説 Zoku＜マジファクト＞　9800円/カートリッジ
下旬	ソウル＆ソード＜ザムス＞　9800円/バックアップカートリッジ
11月	ABC'S MONDAY NIGHT FOOTBALL(仮題)＜データイースト＞　9000円/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

3日	T.M.N.T.～ミュータントウォーリアーズ～＜コナミ＞　9800円/カートリッジ
3日	NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ＜EAビクター＞　9800円/バックアップカートリッジ
3日	スーパー麻雀2 本格4人打ち!＜アイマックス＞　8800円/バックアップカートリッジ
3日	喜国雅彦の雀闘士銅鑼王2＜パウ＞　8900円/カートリッジ
3日	スーパー究極ハリキリスタジアム＜タイトー＞　9500円/カートリッジ
9日	信長の野望・覇王伝＜光栄＞　12800円/バックアップカートリッジ
10日	リトル・マジック＜アルトロン＞　8900円/カートリッジ
10日	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞　8900円/カートリッジ
10日	キーパー＜データム・ポリスター＞　7200円/カートリッジ
10日	競馬エイトSpecial ～マル秘 馬券購入術～＜ミサワエンターテインメント＞　9800円/バックアップカートリッジ
10日	ブロック＜アクティビジョン＞　8900円/カートリッジ
10日	決戦!ドカポン王国IV-伝説の勇者たち-＜アスミック＞　8900円/バックアップカートリッジ
14日	ファイアーエムブレム 紋章の謎＜任天堂＞　9800円[込]/バックアップカートリッジ
17日	**■ラッシング・ビート修羅<ジャレコ>　9700円/カートリッジ**
17日	モータルコンバット 神拳降臨伝説＜アクレイムジャパン＞　9800円(予価)/カートリッジ
17日	ドラッキーの草やきう＜イマジニアズーム＞　9800円/バックアップカートリッジ
17日	ラストショット＜サミー＞　9500円/カートリッジ
17日	ドラえもん2～のび太のトイズランド大冒険～＜エポック社＞　8000円/カートリッジ
17日	ロックマンX＜カプコン＞　9500円/カートリッジ
17日	ホーリーストライカー＜ヘクト＞　8800円/カートリッジ
17日	スーパースターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/カートリッジ
17日	夢幻の如く＜インテック＞　9800円/バックアップカートリッジ
18日	ドラゴンクエストI・II＜エニックス＞　9600円/バックアップカートリッジ
22日	**■幽☆遊☆白書<ナムコ>　9600円(予価)/カートリッジ**
22日	**■超ゴジラ<東宝>　9800円/カートリッジ**
22日	**■キング・オブ・ザ・モンスターズ2<タカラ>　9800円(予価)/カートリッジ**
22日	**■スペース・ファンキー B.O.B.<EAビクター>　8900円/カートリッジ**
22日	BING BING! BINGO＜ケイエスエス＞　8900円/カートリッジ
22日	エースをねらえ!＜日本テレネット＞　9400円(予価)/カートリッジ
22日	スーパーホッケー'94＜ヨネザワPR21＞　8900円(予価)/カートリッジ
22日	トップレーサー2＜ケムコ＞　8500円/カートリッジ
24日	**■NFLプロフットボール'94<EAビクター>　9800円/カートリッジ**
24日	新桃太郎伝説＜ハドソン＞　9800円/バックアップカートリッジ
中旬	パチンコウォーズ2＜ココナッツジャパン＞　9800円/カートリッジ
中旬	北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道＜東映動画＞　9700円/カートリッジ
中旬	スーパー本命 GI制覇＜日本物産＞　9800円/バックアップカートリッジ
下旬	モンスターメーカー3～光の魔術師＜ソフエル＞　9800円/バックアップカートリッジ
下旬	サッカーキッド＜やのまん＞　8800円(予価)/カートリッジ
下旬	総合格闘技アストラルバウト2(仮題)＜キングレコード＞　9700円(予価)/カートリッジ
下旬	全日本プロレス ダッシュ～世界最強タッグ～＜メサイヤ＞　9800円/カートリッジ
12月	**■へべれけのぽぷーん<サンソフト>　8200円/カートリッジ**
12月	エアロ・ザ・アクロバット＜サンソフト＞　8900円/カートリッジ
12月	白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3＜EPIC・ソニーレコード＞　8900円/カートリッジ
12月	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ!くにおくん＜テクノスジャパン＞　9600円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞　8900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	剣勇伝説YAIBA＜バンプレスト＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦＜バンプレスト＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	けろけろけろっぴの冒険日記～眠れる森のけろりーぬ～＜キャラクターソフト＞　6980円(予価)/カートリッジ
12月	R-TYPE III＜アイレム＞　9800円(予価)/カートリッジ
12月	がんばれ大工の源さん＜アイレム＞　8900円(予価)/カートリッジ
12月	ロマンシング サ・ガ2＜スクウェア＞　9900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ぽっぷるメイル(仮題)＜日本ファルコム＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	フラッシュバック＜サンソフト＞　9600円/カートリッジ
12月	レミングス2(仮題)＜サンソフト＞　9600円/バックアップカートリッジ
12月	アルカエスト＜スクウェア＞　8800円(予価)/カートリッジ
12月	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス＜コナミ＞　9800円/カートリッジ
12月	スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト＜ヒューマン＞　9700円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ヒューマングランプリ2＜ヒューマン＞　9500円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	す～ぱ～ぷよぷよ＜バンプレスト＞　8200円(予価)/カートリッジ
12月	鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ドラゴンボールZ 超武闘伝2＜バンダイ＞　9800円/カートリッジ
12月	美少女戦士セーラームーンR＜バンダイ＞　9800円/カートリッジ
12月	テトリス武闘外伝＜ビー・ピー・エス＞　価格未定/カートリッジ
12月	ワンダラスマジック＜アスキー＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ

'94年1月発売のソフト

'94年1月3日	**■ロックンロールレーシング<ナムコ>　7900円/カートリッジ**
'94年1月3日	スリーセブンファイター＜バップ＞　9500円/カートリッジ
'94年1月7日	ワールドクラスラグビー2～国内激闘編'93～＜ミサワエンターテインメント＞　9300円/バックアップカートリッジ
'94年1月28日	**■ソード・マニアック<東芝EMI>　8600円/カートリッジ**
'94年1月28日	**■ザ・忍者ウォーリアーズ～アゲイン～<タイトー>　9300円(予価)/カートリッジ**
'94年1月28日	緋王伝～魔物達との誓い～＜ウルフ・チーム＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年1月29日	**■ブレインロード<エニックス>　9600円/バックアップカートリッジ**
'94年1月上旬	バトルトード＜メサイヤ＞　9800円/カートリッジ
'94年1月中旬	**■サイボーグ009<ベック>　8800円/カートリッジ**
'94年1月中旬	ヤング・メーリン＜ヴァージンゲーム＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年1月下旬	**■スーパーヅガン ハコテン城からの招待状<EAビクター>　9800円/カートリッジ**
'94年1月下旬	**■T2 ザ・アーケードゲーム(仮題)<アクレイムジャパン>　8900円(予価)/カートリッジ**
'94年1月下旬	イデアの日＜ショウエイシステム＞　9700円/バックアップカートリッジ
'94年1月下旬	伊達公子のバーチャルテニス＜ビーアイ＞　9000円(予価)/カートリッジ
'94年1月下旬	ストバスヤロウ将＜ビーアイ＞　9000円(予価)/カートリッジ
'94年1月	**■オリビアのミステリー<アルトロン>　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年1月	**■カブキロックス<アトラス>　9800円/バックアップカートリッジ**
'94年1月	**■魔神転生<アトラス>　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年1月	**■鋼鉄の騎士2-砂漠のロンメル軍団-<アスミック>　12800円/バックアップカートリッジ**
'94年1月	スーパーピンボール ビハインド ザ マスク＜メルダック＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年1月	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー＜コナミ＞　9000円/バックアップカートリッジ
'94年1月	バスタード～暗黒の破壊神～＜コブラチーム・バンダイ＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年1月	スーパーリアル麻雀PIV＜セタ＞　9800円/カートリッジ
'94年1月	ロックマンズサッカー＜カプコン＞　9500円/カートリッジ
'94年1月	アイ・オブ・ザ・ビホルダー＜カプコン＞　12800円/バックアップカートリッジ
'94年1月	鉄腕アトム＜ザムス＞　9000円(予価)/カートリッジ

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月25日	**■ファーストクイーン オルニック戦記<カルチャーブレーン>　9800円/バックアップカートリッジ**
'94年2月25日	**■SD飛龍の拳(仮題)<カルチャーブレーン>　9800円(予価)/カートリッジ**
'94年2月上旬	バーチャルウォーズ＜ココナッツジャパン＞　11000円/カートリッジ
'94年2月中旬	G2ジェノサイド＜ケムコ＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年2月下旬	斬IIIスピリッツ＜ウルフ・チーム＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年2月	**■FXトラックス(仮題)<任天堂>　価格未定/カートリッジ**
'94年2月	ダービースタリオンII＜アスキー＞　12800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年2月	デザートファイター:砂の嵐作戦＜セタ＞　9800円/バックアップカートリッジ
'94年2月	宇宙レース アストロGO! GO!＜メルダック＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年2月	すごいへべれけ＜サンソフト＞　8500円/カートリッジ
'94年2月	バトルガールズ(仮題)＜パウ＞　8900円/カートリッジ
'94年2月	迦桜羅王＜EPIC・ソニーレコード＞　8900円/カートリッジ
'94年2月	戦え原始人3 主役はやっぱりJOE＆MAC(仮題)＜データイースト＞　8500円(予価)/カートリッジ
'94年2月	あさめしまえにゃんこ＜ザムス＞　8800円(予価)/カートリッジ
'94年2月	EAサッカー(仮題)＜EAビクター＞　9800円/カートリッジ
'94年2月	サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年2月	ジグザグキャット～ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ～＜デンズ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年2月	ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー＜インフォコム＞　9200円/カートリッジ
'94年2月	ウルフェンシュタイン3D＜イマジニア＞　9800円/カートリッジ
'94年2月	ザ・グレイトバトル外伝2 祭だワッショイ＜バンプレスト＞　9500円(予価)/カートリッジ
'94年3月下旬	紫炎～ザ・ブレードチェイサー～＜ダイナミック企画＞　9600円(予価)/カートリッジ
'94年3月下旬	天使の詩～白き翼の祈り～＜日本テレネット＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月下旬	ダークキングダム＜日本テレネット＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月	**■サウンドファンタジー(仮題)<任天堂>　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年3月	**■押忍!空手部<カルチャーブレーン>　価格未定/カートリッジ**
'94年3月	スーパードラッケン＜ケムコ＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年3月	バハ1000(仮題)＜アクティビジョン＞　価格未定/カートリッジ
'94年3月	アンダーカバーコップス＜アイレム＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	ソニックブラストマン2(仮題)＜タイトー＞　9300円(予価)/カートリッジ
'94年3月	スーパーアリズボクシング＜ヴァージンゲーム＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	スーパーダブル役満＜バップ＞　価格未定/カートリッジ
'94年3月	スーパーハスラー＜ポニーキャニオン＞　価格未定/カートリッジ
'94年3月	シャドウラン＜データイースト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月	ＮＨＬプロホッケー'94＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
'94年3月	MOTHER 2 ギーグの逆襲＜任天堂＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月	ナイスDEショット＜アスク講談社＞　9800円/バックアップカートリッジ
'94年3月	NBA JAM(仮題)＜アクレイムジャパン＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	エスパークス＜トミー＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年4月	メルヘンアドベンチャー コットン100%＜データム・ポリスター＞　8900円/カートリッジ
'94年4月	ローマ興亡史＜マイクロネット＞　8800円/バックアップカートリッジ
'94年4月	飛龍の拳コレクションI II IIIプラスワン＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
'94年4月	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年4月	スーパーウルトラベースボール2'94＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
'94年4月	Ole! Ole! Jリーグ(仮題)＜エポック社＞　価格未定/カートリッジ
'94年8月	アップルシード＜ヴィジット＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年8月	**●チャンピオンリーグサッカー(仮題)<アクレイムジャパン>　8900円(予価)/カートリッジ**
'94年9月	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
'94年	**■やまねこバブジーの大冒険<パック・イン・ビデオ・ポッポ>　9800円(予価)/カートリッジ**
'94年	**■ワールドワイドサッカー(仮題)<パック・イン・ビデオ>　価格未定/カートリッジ**
'94年	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ
'94年	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト＜パック・イン・ビデオ＞　8800円(予価)/カートリッジ
'94年	雲にのる＜ヘクト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年	熱血バレーボール ニッポン チャチャチャ＜パック・イン・ビデオ＞　8800円(予価)/カートリッジ
'94年	川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞　価格未定/カートリッジ
'94年	**●スーパーウルトラサッカー<カルチャーブレーン>　価格未定/カートリッジ**

発売日未定のソフト

■化学者ハリーの波乱万丈<アルトロン>　8900円/カートリッジ
■ランセイバー<ホリ電機>　8500円(予価)/カートリッジ
■スーパー人生ゲーム<タカラ>　9800円(予価)/カートリッジ
■中嶋悟監修 スーパーF1ヒーロー(仮題)<バリエ>　価格未定/バックアップカートリッジ
かまいたちの夜＜チュンソフト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
タイムスリップ＜ビック東海＞　8500円(予価)/カートリッジ
ザ・ラストバトル＜テイチク＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
ラプラスの魔＜やのまん＞　9800円/バックアップカートリッジ
マジパラ＜ティーアンドイーソフト＞　価格未定/カートリッジ
シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
Jリーグスーパーサッカー(仮題)＜ハドソン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
横山光輝 三国志2＜エンジェル＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
高校サッカー 全国制覇の夢＜サンソフト＞　8000円/カートリッジ
ストリートダンク(仮題)＜日本物産＞　価格未定/カートリッジ
永遠のフィレーナ＜徳間インターメディア＞　価格未定/バックアップカートリッジ
フォーチュンクエスト ダイスをころがせ＜ザムス＞　9800円(予価)/カートリッジ
トールキンの指輪物語～第一話～＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞　価格未定/バックアップカートリッジ
ヴェルヌワールド＜ザムス＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
サンサーラナーガII＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/バックアップカートリッジ
甲子園3＜ケイ・アミューズメントリース＞　価格未定/バックアップカートリッジ
ノスフェラトゥ＜セタ＞　価格未定/カートリッジ
スーパーノヴァ＜コピアシステム＞　価格未定/カートリッジ
ワンダーブック＜アスク講談社＞　価格未定/カートリッジ
マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞　価格未定/カートリッジ
フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞　価格未定/カートリッジ
ザ・心理ゲームII＜ヴィジット＞　価格未定/カートリッジ
スーパー将棋2＜アイマックス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
プレヒストリック(仮題)＜ケムコ＞　価格未定/カートリッジ
CIVILIZATION(仮題)＜アスミック＞　価格未定/バックアップカートリッジ
グランプリジョッキー(仮題)＜アスミック＞　価格未定/バックアップカートリッジ
バトルZEQUE伝＜アスミック＞　9800円/カートリッジ
南国少年パプワくん(仮題)＜エニックス＞　価格未定/カートリッジ
ウイニングジョッキー(仮題)＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
スーパーパックランド(仮題)＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
ザ ブルークリスタルロッド＜ナムコ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
SDガンダムGX(仮題)＜バンダイ＞　価格未定/カートリッジ
ウィー アー バック＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
真・麻雀＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ
ウルティマ7＜ポニーキャニオン＞　価格未定/カートリッジ
ドラゴンクエストVI＜エニックス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
SFC原人＜ハドソン＞　価格未定/カートリッジ
Runes of Virtue ウルティマ外伝＜EAビクター＞　9800円/バックアップカートリッジ
GOOF TROOP(仮題)＜カプコン＞　価格未定/カートリッジ
真・女神転生II＜アトラス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
F-1 GRAND PRIX PART III(仮題)＜ビデオシステム＞　価格未定/カートリッジ
FEDA(フェーダ)＜やのまん＞　価格未定/バックアップカートリッジ
新・熱血硬派 くにおたちの挽歌(仮題)＜テクノスジャパン＞　価格未定/カートリッジ
いただきストリート2＜エニックス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
伊藤果六段の将棋道場＜アスク講談社＞　9600円(予価)/バックアップカートリッジ
パチ夫くんSPECIAL2(仮題)＜ココナッツジャパン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
ワールドサッカー2(仮題)＜ココナッツジャパン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
大航海時代II＜光栄＞　価格未定/バックアップカートリッジ
●元祖!パチンコ王(仮題)<ココナッツジャパン>　価格未定/カートリッジ
●家元パチスロ日本一(仮題)<ココナッツジャパン>　価格未定/カートリッジ
●パワースライド(仮題)<ココナッツジャパン>　価格未定/カートリッジ

FC ファミコン

10月発売のソフト

22日	大工の源さん2-赤毛のダンの逆襲-＜アイレム＞　6800円/カートリッジ
22日	幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会＜バンダイ＞　2800円/データック専用カートリッジ
29日	ろくでなしブルース＜バンダイ＞　7800円/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

5日	ロックマン6～史上最大の戦い!!～＜カプコン＞　7800円/カートリッジ
13日	バトルラッシュ＜ビーアイ＞　2800円/データック専用カートリッジ
26日	**■RPG人生ゲーム<タカラ>　7800円/カートリッジ**

12月発売のソフト

1日	ファミスタ'94＜ナムコ＞　3900円/カートリッジ
1日	チップとデールの大作戦2＜カプコン＞　5800円/カートリッジ
17日	桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞　6800円(予価)/バックアップカートリッジ
17日	囲碁指南'94＜ヘクト＞　6800円/カートリッジ
22日	**■熱血!すとりーとバスケット～がんばれ DUNK HEROES～<テクノスジャパン>　6500円/カートリッジ**
中旬	インディ・ジョーンズ＜ココナッツジャパン＞　7300円/カートリッジ
12月	アルマジロII＜アイ・ジー・エス＞　6900円/カートリッジ
12月	少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞　7900円/バックアップカートリッジ
12月	なかよしといっしょ＜ユタカ・バンダイ＞　7800円(予価)/カートリッジ
12月	**●けろけろけろっぴの魔法の国伝説<キャラクターソフト>　4980円(予価)/カートリッジ**
'93年	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!＜キャラクターソフト＞　4980円(予価)/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月下旬	**■ラブクエスト<徳間インターメディア>　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年1月	源さんのクイズトライアスロン(仮題)＜アイレム＞　6500円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞　7800円/カートリッジ
スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞　価格未定/カートリッジ
ゼルダの伝説1＜任天堂＞　価格未定/カートリッジ
オーバーロード＜アルトロン＞　価格未定/バックアップカートリッジ

PC PCエンジン

10月発売のソフト

22日	スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞　8200円/スーパーCD-ROM専用
22日	シルフィア＜トンキンハウス＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	GALAXY刑事GAYVAN＜インテック＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻＜コナミ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	Might＆Magic III＜ハドソン＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
29日	マジクール＜NECホームエレクトロニクス＞　6800円/スーパーCD-ROM専用

11月発売のソフト

19日	ルイン＜ビクター エンタテインメント＞　8800円/スーパーCD-ROM専用
19日	SWORD MASTER＜ライトスタッフ＞　8300円/スーパーCD-ROM専用
26日	フェイスボール＜リバーヒルソフト＞　7200円/スーパーCD-ROM専用
26日	ただいま勇者募集中＜ヒューマン＞　7900円/スーパーCD-ROM専用
下旬	真・女神転生＜アトラス＞　8800円/スーパーCD-ROM専用
11月	**■クイズDE学園祭<ナグザット>　8800円/スーパーCD-ROM専用**

12月発売のソフト

3日	機装ルーガ＜工画堂スタジオ＞　8800円/スーパーCD-ROM専用
9日	信長の野望・全国版＜光栄＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
10日	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD＜パック・イン・ビデオ＞　8800円/スーパーCD-ROM専用
10日	ボンバーマン'94＜ハドソン＞　6800円(予価)/Huカード
17日	マーシャルチャンピオン＜コナミ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用

22日	イースⅣ＜ハドソン＞ 7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
中旬	伊賀忍伝 凱王＜日本物産＞ 7900円/スーパーCD-ROM専用
下旬	闇の血族 遥かなる記憶＜ナグザット＞ 9800円/スーパーCD-ROM専用
12月	秘密の花園＜徳間書店インターメディア＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	餓狼伝説2＜ハドソン＞ 6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
12月	エメラルドドラゴン＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	フラッシュハイダース＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞ 7900円(予価)/スーパーCD-ROM専用
12月	ソル:モナージュ＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	スーパーダライアスⅡ＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	女神天国＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	ダウンタウン熱血物語＜ナグザット＞ 8800円/スーパーCD-ROM専用
12月	**●セクシーアイドル麻雀＜日本物産＞ 8500円(予価)/スーパーCD-ROM専用**
'93年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	ホッパーキャット(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/Huカード

'94年1月発売のソフト

'94年1月3日	吉本新喜劇＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
'94年1月	**■格闘覇王伝説アルガノス＜インテック＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用**
'94年1月	**■インペリアルフォース＜シュールド・ウェーブ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用**
'94年1月	**■PCココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用**

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月	**■風の伝説 ザナドゥ＜日本ファルコム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
'94年2月	モンスターメーカー 闇の竜騎士＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
'94年2月	コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～＜日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年3月下旬	魔法の少女シルキーリップ～3人の女王候補～＜日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年3月～4月	**■初恋物語＜徳間書店インターメディア＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
'94年	**■プリンセス・ミネルバ＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
'94年	パラディオン＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年	龍虎の拳＜ハドソン＞ 6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
'94年	ワールドヒーローズ2＜ハドソン＞ 6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
'94年	KO世紀 ビースト三銃士(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
'94年	超兄貴Ⅱ＜メサイヤ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	■21エモン～めざせホテル王～＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円(予価)/Huカード
	麻雀レモンエンジェル＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ゴジラ爆闘烈伝＜東宝＞ 8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
	もってけたまご＜ナグザット＞ 6400円/スーパーCD-ROM専用
	アンジェラス2～ホーリー・ナイト～＜アスミック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	サイレントメビウス＜角川メディア・オフィス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	50th＜テイチク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ギャラクシーフォースⅡ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
	ヘルファイアー＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
	ラストハルマゲドンⅡ(仮題)＜ブレイングレイ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	芸者ウォリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
	FRAY -Xak外伝-(仮題)＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ドラゴンナイトⅢ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	アルシャーク＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	とらべらーず!～伝説をぶっとばせ～＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ウィザードリィⅢ・Ⅳ＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ブルーフォレスト物語＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ロードス島戦記Ⅱ＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	YAWARA!2＜ソフィックス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ブラッドギア＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	美少女戦士セーラームーン＜バンプレスト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ブランディッシュ＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ぽっぷるメイル＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	風霧＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	アトラス＜アートディンク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	スターブレイカー＜レイ・フォース＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	フォーメーションサッカーオンJリーグ＜ヒューマン＞ 価格未定/Huカード
	パチ夫くん3/時空大冒険(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	卒業写真/美姫(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ぷよぷよCD＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

10月発売のソフト

22日	Vay(ヴァイ)～流星の鎧～＜シムス＞ 7800円/CD-ROM
29日	ペブルビーチの波涛＜セガ＞ 8800円/バックアップカートリッジ
29日	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞ 9800円/CD-ROM

11月発売のソフト

5日	パーティークイズ MEGA Q＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
12日	アラジン＜セガ＞ 7800円/カートリッジ
12日	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導師～＜セガ＞ 6800円/CD-ROM
19日	**■アルスラーン戦記＜セガ＞ 7800円/CD-ROM**
19日	**■ナイトトラップ＜セガ＞ 8800円/CD-ROM**
19日	フリントストーン＜タイトー＞ 3880円/カートリッジ
19日	雀皇登龍門＜セガ＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
19日	スペース・ファンキー B.O.B.＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
26日	**■ダイナブラザーズ2＜CSK総合研究所＞ 8800円/カートリッジ**
26日	キング・オブ・ザ・モンスターズ＜セガ＞ 6800円/カートリッジ
26日	アイ オブ ザ ビホルダー＜ポニーキャニオン＞ 7800円(予価)/CD-ROM
26日	アルシャーク＜ポリドール＞ 8800円/CD-ROM
26日	テクモスーパーボウル＜テクモ＞ 8900円/バックアップカートリッジ
26日	Might and Magic Ⅲ Isles of Terra＜CSK総合研究所＞ 6800円(予価)/CD-ROM
26日	THE ⅢRD WORLD WAR＜マイクロネット＞ 7800円/CD-ROM
26日	MiG-29＜テンゲン＞ 7800円/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	T.M.N.T. トーナメントファイターズ＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
3日	魔天の創滅＜講談社総研＞ 価格未定/カートリッジ
10日	**■リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞ 9800円/カートリッジ**
10日	**■ブギウギ・ボーリング＜ビスコ＞ 6800円/カートリッジ**
10日	ドラゴンズ・リベンジ＜テンゲン＞ 7800円/カートリッジ
10日	夢見館の物語＜セガ＞ 7800円/CD-ROM
17日	ジャングル・ストライク＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
17日	戦国伝承＜サミー＞ 8500円/CD-ROM
17日	オーサムポッサム＜テンゲン＞ 8800円/カートリッジ
中旬	バトルマニア 大吟醸＜ビック東海＞ 7800円(予価)/カートリッジ
下旬	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞ 8000円/カートリッジ
12月	幽☆遊☆白書外伝＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	F1 CIRCUS CD＜日本物産＞ 8800円/CD-ROM
12月	アリズボクシング＜ヴァージンゲーム＞ 8000円(予価)/カートリッジ
12月	Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞ 7800円/CD-ROM
12月	ファンタシースター～千年紀の終わりに～＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	サイキックディテクティヴシリーズVoL.4 オルゴール＜データウェスト＞ 価格未定/CD-ROM
12月	真・女神転生＜シムス＞ 7800円(予価)/CD-ROM
12月	遥かなるオーガスタ＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ソニック・スピンボール＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
12月	エアロ・ザ・アクロバット＜サンソフト＞ 7800円/カートリッジ
12月	フラッシュバック＜サンソフト＞ 8000円/カートリッジ
12月	龍虎の拳＜セガ＞ 7800円(予価)/カートリッジ

'94年1月発売のソフト

'94年1月14日	**■ジェネラル・カオス(仮題)＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ**
'94年1月21日	**■NFLプロフットボール'94(仮題)＜EAビクター＞ 価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年1月	デビスカップ＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月	**■タイムドミネーター＜ビック東海＞ 7800円(予価)/カートリッジ**
'94年2月	スーパーベースボール2020＜EAビクター＞ 価格未定/カートリッジ
'94年2月	**●シャドー・オブ・ビースト2 獣神の呪縛＜ビクター エンタテインメント＞ 8800円(予価)/CD-ROM**
'94年3月	**■NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ＜EAビクター＞ 価格未定/カートリッジ**
'94年3月～4月	エアーマネジメントⅡ・航空王をめざせ＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月～4月	信長の野望・覇王伝＜光栄＞ 価格未定/カートリッジ
'94年4月	**●FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY＜セガ＞ 7800円(予価)/CD-ROM**
'94年4月	**●レベル・アサルト＜ビクター エンタテインメント＞ 8800円(予価)/CD-ROM**
'94年	**■ぽっぷるメイル＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM**
'94年	VAMPIRE KILLER＜コナミ＞ 7800円/カートリッジ
'94年	プレゼンス ノスタルジアⅡ＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
'94年	**●インディー・ジョーンズ アトランティスの運命＜ビクター エンタテインメント＞ 8800円(予価)/CD-ROM**

発売日未定のソフト

	■テクノクラッシュ(仮題)＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
	レースドライビン＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
	デューン＜ヴァージンゲーム＞ 7800円(予価)/CD-ROM
	ロードライアット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
	F1(仮題)＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
	バーニングフィスト＜セガ＞ 8800円(予価)/CD-ROM
	NORMY(仮題)＜EAビクター＞ 価格未定/カートリッジ
	モンスターワールドⅣ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ウィング・コマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	アフター ハルマゲドン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	夢幻の如く＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	ロードス島戦記＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	いしいひさいちの大政界＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	サージングオーラ＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
	デビルバスター(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ
	エイリアン3＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	ハイパーロードモナーク(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ハイムドール＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
	スーパーブランディッシュ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	スーパー大戦略 SCD(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	メタルファング＜ビクター エンタテインメント＞ 6900円/カートリッジ
	沈黙の艦隊＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
	大封神伝＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
	MERRY GOROUND＜データウェスト＞ 価格未定/CD-ROM
	ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ジョーモンタナ フットボール＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
	イースⅣ・マスク オブ ザ サン(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	ローリングサンダー3＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	V.R.(バーチャレーシング)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ハイブリッドフロント＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ベア・ナックルⅢ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	シャイニング・ローグ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	超人スパーク＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	バトルファンタジー＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
	シャドウラン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	マルチ野球(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ダンジョン・マスター2/スカルキープ＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
	AX101(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	ポピュラス2＜ヴァージンゲーム＞ 価格未定/カートリッジ
	マッドストーカー＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/カートリッジ
	うる星やつら(仮題)＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
	デビルズコース＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ワイアラエの奇蹟＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	●マイクロコズモ＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM

GB ゲームボーイ

10月発売のソフト

22日	クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだぞ＜バナレックス・バンダイ＞ 3500円[込]/カートリッジ
29日	アメリカ横断ウルトラクイズPART4＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
29日	ロックマンワールド4＜カプコン＞ 3900円[込]/カートリッジ
29日	ファミスタ3＜ナムコ＞ 4900円[込]/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

19日	ウルティマ失われたルーン2＜ポニーキャニオン＞ 4900円/バックアップカートリッジ
19日	女神転生外伝 ラストバイブルⅡ＜アトラス＞ 5300円/バックアップカートリッジ
26日	T.M.N.T.3～タートルズ危機一発＜コナミ＞ 3600円/カートリッジ
26日	UNO スモールワールド＜トミー＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
27日	カービィのピンボール＜任天堂＞ 2900円[込]/カートリッジ
中旬	パチ夫くん＜ココナッツジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	ダックテイルズ2＜カプコン＞ 3500円[込]/カートリッジ
10日	幽☆遊☆白書 暗黒武術会編＜トミー＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
11日	**●ピングー～世界で1番元気なペンギン＜ビーアイ＞ 4200円/カートリッジ**
16日	ホイホイ ゲームボーイ版＜光栄＞ 4800円[込]/カートリッジ
17日	モータルコンバット＜アクレイムジャパン＞ 4200円(予価)[込]/カートリッジ
22日	タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2～バスター・バニーのかっとびだいぼうけん～＜コナミ＞ 3600円/カートリッジ
22日	ミッキーマウスⅤ＜ケムコ＞ 3900円/カートリッジ
中旬	インディ・ジョーンズ＜ココナッツジャパン＞ 4300円[込]/カートリッジ
中旬	フィジェッツ＜ココナッツジャパン＞ 4300円[込]/カートリッジ
12月	**■それゆけ! スピーディー・ゴンザレス＜サンソフト＞ 3900円[込]/カートリッジ**
12月	アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
12月	最後の忍道＜アイレム＞ 3800円[込]/カートリッジ
12月	アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ＜アイレム＞ 3800円[込]/カートリッジ
12月	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ!全員集合＜テクノスジャパン＞ 4800円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
12月	ジェームスポンドⅡ＜EAビクター＞ 3900円[込]/カートリッジ
12月	怪獣王 ゴジラ＜バンダイ＞ 3800円[込]/カートリッジ
12月	馬券王V3＜アスミック＞ 6500円/バックアップカートリッジ
'93年	スターウォーズ＜マイクロワールド＞ 4200円[込]/カートリッジ

'94年1月発売のソフト

'94年1月上旬	バトルトード＜メサイヤ＞ 4200円[込]/カートリッジ
'94年1月下旬	**■T2 ザ・アーケードゲーム＜アクレイムジャパン＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ**
'94年1月	スーパーマリオランド3(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月上旬	バーチャルウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 4300円[込]/カートリッジ
'94年2月上旬	**●武田修宏のエースストライカー＜ジャレコ＞ 4900円[込]/カートリッジ**
'94年2月	ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー～＜インフォコム＞ 4200円/カートリッジ
'94年2月	天地を喰らう＜カプコン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
'94年2月	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ＜ハドソン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月	雀四郎2＜サミー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月～4月	テトリス フラッシュ＜任天堂＞ 3900円[込]/カートリッジ

発売日未定のソフト

	ルクル＜ビック東海＞ 4635円[込]/バックアップカートリッジ
	疾風!アイアンリーガー＜バンダイ＞ 価格未定/カートリッジ
	ポコニャン! 夢の大冒険＜東宝＞ 3500円[込]/カートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	メトロパニック(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
	鉄道王Ⅱ＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
	MAJESTIC MAGICIAN(仮題)＜NICS＞ 価格未定/カートリッジ
	剣勇伝説YAIBA＜バンプレスト＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
	パチ夫くんキャッスル＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	トムとジェリー2＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
	ワールドサッカー2(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	パチスロキッズ2(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	●ピンボール ドリームス(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ

GG ゲームギア

11月発売のソフト

19日	ULTIMATE SOCCER＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
19日	ソニック＆テイルス＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
26日	魔導物語Ⅰ～3つの魔導球＜セガ＞ 5500円/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

17日	**■フェイスボール2000＜リバーヒルソフト＞ 4500円/カートリッジ**
17日	モータルコンバット＜アクレイムジャパン＞ 4800円(予価)/カートリッジ
12月	ドナルドダッグの4つの秘宝＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
12月	対戦麻雀・好牌Ⅱ＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
12月	なぞぷよ2＜セガ＞ 4500円(予価)/バックアップカートリッジ

'94年1月発売のソフト

'94年1月	妖逢伝ひすい丸-梵天の剣-＜セガ＞ 5500円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年1月	バトルトード＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月	アラジン＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
'94年2月	マクドナルド(仮題)＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	ソニック・ドリフト(仮題)＜セガ＞ 5500円(予価)/カートリッジ
'94年3月	女神転生外伝 ラストバイブル＜セガ＞ 5500円(予価)/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	スクラッチゴルフ(仮題)＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	リディック・ボウ ボクシング＜マイクロネット＞ 価格未定/カートリッジ
	剣勇伝説 YAIBA(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ウイニング・ホース(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM² で使用すると、CD・ROM² で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ビックカメラ 池袋東口店

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	バイキングの大迷惑	8800円	6830円
スーパーファミコン	スーパー競走馬 風のシルフィード	9300円	7220円
スーパーファミコン	スズカエイトアワーズ	8800円	6830円
スーパーファミコン	スーパーカジノ シーザーズパレス	8980円	6970円
スーパーファミコン	ダライアスフォース	8800円	6830円
スーパーファミコン	美少女戦士セーラームーン	9800円	6300円
スーパーファミコン	GOGO! ドッジリーグ	7800円	6050円
スーパーファミコン	レッド・オクトーバー	8800円	6880円
スーパーファミコン	トリネア	9800円	6590円
スーパーファミコン	スーパー3Dベースボール	12800円	9940円
スーパーファミコン	MASTERS 遥かなるオーガスタ2	9900円	7680円
スーパーファミコン	課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE	9800円	5900円
スーパーファミコン	トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～	9600円	7450円
スーパーファミコン	本格麻雀 徹萬	7800円	6050円
スーパーファミコン	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	8900円	6710円
ファミコン	Jリーグ ファイティングサッカー	7900円	5300円
ファミコン	パチ夫くん5	8500円	5770円
ファミコン	バブルボブル2	5900円	3800円
ファミコン	うしおととら 深淵の大妖	8800円	5300円
ファミコン	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	7800円	5300円
ファミコン	ダックテイルズ2	5800円	3840円
ファミコン	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	7800円	3950円
ファミコン	ぷよぷよ	5900円	4000円
ファミコン	クレヨンしんちゃん オラとポイポイ	5800円	3940円
ファミコン	FC原人	5800円	3940円
ファミコン	テトリス フラッシュ	5900円[込]	3914円[込]
ファミコン	ジョイメカファイト	4900円[込]	3326円[込]
ファミコン	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	8000円	5430円
ファミコン	マイティファイナルファイト	6500円	4410円
ファミコン	パチスロアドベンチャー2 そろっ太くんのパチスロ探偵団	6900円	4680円
PCエンジン	パワーリーグ'93	6800円	4620円
PCエンジン	メタルエンジェル	7800円	5300円
PCエンジン	麻雀クリニックスペシャル	7800円	5300円
PCエンジン	幽☆遊☆白書	8800円	5980円
PCエンジン	ストリートファイターII ダッシュ	9800円	6660円
PCエンジン	機動警察パトレイバー グリフォン篇	7200円	4890円
PCエンジン	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	9800円	6660円
PCエンジン	三國志III	14800円	10050円
PCエンジン	麻雀オンザビーチ	7800円	5300円
PCエンジン	ラングリッサー 光輝の末裔	7900円	5360円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	コラムスIII	6800円	4620円
メガドライブ	フリントストーン	3880円	2630円
メガドライブ	シャイニング・フォースII 古えの封印	8800円	5980円
メガドライブ	ストリートファイターIIダッシュプラス	9800円	6660円
メガドライブ	サンダーホーク	7800円	5300円
メガドライブ	マクドナルド～トレジャーランドアドベンチャー～	6800円	4620円
メガドライブ	笑ゥせぇるすまん	7800円	5300円
メガドライブ	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	8800円	4950円
ゲームボーイ	カットビロード	4800円[込]	3357円[込]
ゲームボーイ	エイリアンVSプレデター	4500円[込]	3048円[込]
ゲームボーイ	ウィザードリィ・外伝III	5150円	3390円
ゲームボーイ	幽☆遊☆白書	3980円[込]	3728円[込]
ゲームボーイ	ファミリージョッキー2 名馬の血統	4800円[込]	3357円[込]
ゲームボーイ	ダブル役満II	4660円	3160円
ゲームボーイ	勝馬予想 競馬貴族	5900円[込]	4099円[込]
ゲームボーイ	桃太郎電劇	4500円[込]	3048円[込]
ゲームギア	シャイニング・フォース外伝II 邪神の覚醒	5500円	3730円
ゲームギア	ぷよぷよ	3500円	2370円
ゲームギア	GGアレスタII	3800円	2580円
ゲームギア	ジュラシック・パーク	3800円	2580円
ゲームギア	ベアナックルII ～死闘への鎮魂歌～	3800円	2580円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	13081円[込]
ゲームボーイ本体	9800円[込]	6664円[込]
ファミコン本体	14800円	6730円
ワンダーメガ2本体	59800円	44800円
メガドライブ2本体	12800円	9400円
メガ-CD2	29800円	22100円
ゲームギア本体	19800円	9970円
PCエンジンDUO-R本体	39800円	27600円
PCエンジンCGII本体	19800円	12420円
PCエンジン スーパーCD・ROM²	47800円	26800円
ネオジオ本体	48800円	32810円
スーパーマルチタップ	2980円	2310円
アスキーパッド	2980円	2310円
アスキースティック	6500円	5200円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	2330円
CPSファイター	9800円	7610円
ターボファイルアダプター	2500円	2000円
スーパーファミコン用マウス	3000円[込]	2399円[込]

今週のお買い得情報

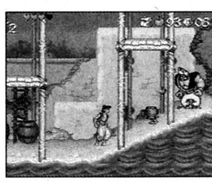
- ○新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢 (スーパーファミコン) ---------- 7610円
- ○スーパーファミリーテニス (スーパーファミコン) ------- 6130円
- ○ストリートファイターIIターボ (スーパーファミコン) ----------- 3980円
- ○聖剣伝説2 (スーパーファミコン) ---------------------- 3880円
- ○ファイナルファイト2 (スーパーファミコン) --------- 950円
- ○ワールドヒーローズ (スーパーファミコン) --------- 6300円
- ○ドラゴンボールZ 超武闘伝 (スーパーファミコン) -------- 3850円
- ○ダービースタリオン全国版 (ファミコン) ----------- 5040円
- ○ヨッシーのクッキー (ファミコン) ------------------ 1430円
- ○天外魔境 風雲カブキ伝 (PCエンジン) ---------------- 3860円
- ○CAL II (PCエンジン) ---------------------------------- 1980円
- ○エコー・ザ・ドルフィン (メガドライブ) -------------- 4620円
- ○ゼルダの伝説 夢をみる島 (ゲームボーイ) ------------ 1920円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	スーパーファミコン
10月22日	○スーパー競馬 9700円 ＜アイマックス＞
10月26日	○ワールドヒーローズ 9800円 ＜サンソフト＞
10月上旬	○パチ夫くんSPECIAL 9800円 ＜ココナッツジャパン＞
10月	○Jリーグサッカー プライムゴール 8500円 ＜ナムコ＞
11月19日	○美少女雀士スーチーパイ 9700円 ＜ジャレコ＞
11月26旬	○早指し 二段森田将棋 14800円 ＜セタ＞
11月下旬	○ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ 8800円 ＜バナレックス・バンダイ＞
12月中旬	○課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE 9800円 ＜ユタカ・バンダイ＞
	メガドライブ
10月下旬	○エコー・ザ・ドルフィン 6800円 ＜セガ＞
10月下旬	○ガンスターヒーローズ 6800円 ＜セガ＞
11月26日	○騎士伝説 9800円 ＜講談社総研＞

スーパーマリオ クラブ SUPER MARIO CLUB

ディズニー映画『アラジン』の美しいグラフィックをそのままゲームに再現。プレーヤーはアラジンのダイナミックでカッコいい独特な動きが存分に楽しめるアクションゲームだ。ステージ構成も変化にとんでいて、飽きさせない作りになっているぞ。販売予想本数は40万本。



アラジン

スーパーファミコン ＜カプコン＞
9000円[込] 11月26日発売

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。
★ディスカウントショップ最新価格データ、今週のお買い得情報、最新再出荷情報は、10月12日に調査したものです。

浅草キッドの特選㊙ソフト

水道橋博士　玉袋筋太郎

今週のオススメソフト

わくわく臓物ランド

発売元：全国金満家協会　価格：切り売り　ジャンル：生モノ

浅草キッド　はい、どーもー！浅草キッドでーす。

玉　聞いてるよハカセ！

水　何を聞いてんだ？

玉　最近、中野駅近くのボディコンパブで豪遊してるらしいね。

水　1週間に10日は通ってるよ。

玉　いくら『言わんのバカクイズ』が売れて印税が入ったからって、そんなに通ってたらお金大変でしょうに。

水　もう破産寸前になってるよ。

玉　ボディコンに入れ込む時間があるなら、ファミコンにも入れ込んでくださいよ。

水　でもな～、かわいいネエチャンが多いんだよな～。

玉　そんなに鼻の下伸ばして金を使ってると、今回のゲームのような悲惨なことになっちゃうで～。

水　ギョッ。で今回は何だい？

玉　今回は日本の裏金融界、最強最悪の首領、杉山治夫会長の手掛けた『わくわく臓物ランド』です。

水　杉山会長っていったら、サラ金やっててテレビのワイドショーに出ては、ミッキー安川と大ゲンカしながら金バラまいてる、悪魔の錬金術師のことか？

玉　そのとおり。金の返せない人には、その人の腎臓を摘出させて、それを売って金にする、恐怖の人体切り売り商人の、臓器移植問題までからめたマネーゲームだぁ。

水　神をも恐れぬゲームだなぁ。

玉　まず自分が杉山会長になって、

水　なりたくないよそんな悪魔に。

玉　亭主がギャンブル好きの夫婦や、遊ぶ金がほしい身体の丈夫な学生に金を貸しまくります。

水　なんで丈夫なヤツなんだ？

玉　丈夫な腎臓のほうが高く売れるからですよ。

水　なるほど。弱ってるのだったら移植されるほうもヤだもんな。

玉　お金貸したら、あとは取り立てです。

水　なんだよ。こっからはもう簡単じゃん。昼夜かまわず、ガンガン取り立てに行けばいいんだろ。

玉　いやいや、いまのご時世、当局が厳しくて、職場や学校にヤクザカードを使って行かせたりしたら、パクられて一完の終わりになっちまうんです。

水　サラ金業者も大変だ。

玉　だから、そこらへん、生かさず殺さず、〝督促カード〟や〝差し押さえカード〟を併用して、精神的プレッシャーをかけていきます。でもここで、あまりプレッシャーかけすぎると、〝夜逃げカード〟でドロンされたり、〝一家心中カード〟で回収不可能になったりするので、じっくり、ゆっくりと圧力をかけていこう！

水　金借りてるほうも、なかなかの強者だからなぁ。

玉　急激にプレッシャーかけすぎると、突然バトルモードになるから気を付けないと。

水　バトルって、誰と戦うの？

玉　ミッキー安川ですよ！　こいつは強敵なんだよ。

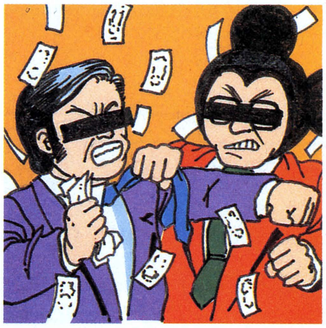
水　こいつを倒す必勝法は？

玉　✚ボタンの下、右下、右とAボタンを押すと杉山会長の必殺技〝金バラマキシャワー〟が出るから、これでやっつけろ！

水　でも、これだけやったら債権者が泣きついてくるだろ！

玉　そしたらこっちのモンですよ。〝何も働かないで大金作れるぞ〟って言って麻酔打って、すぐ腎臓摘出手術しちゃう！　回収率100パーセントと腎臓10キロを目指せ！

水　お～恐い、夜遊び控えよっ！



イラスト／むたこうじ

加藤博一の代打一発！



フリーエージェント制度問題

いよいよ今年のオフから、ここ数年の話題であるフリーエージェント制が実施されることになった。もとはメジャーリーグで行なわれているものではあるが、アメリカの制度をそのまま日本に持ってきても無理なので日本向けにいくつか規定が変更されている。

さて、このフリーエージェント制度、日本で通用するかいささか疑問が残る。まず、これまでこの制度の確立のため尽力してきた岡田の引退問題がある。唯一、オリックスが獲得に動いているというが、今回の一件でのいちばんの犠牲者は岡田であろう。経営者側がフリーエージェント制に好意的であれば、こんな事態にはならなかったはずだ。経営者側は不満だらけなのである。声を大にして言いたい。今回のこの制度に関しては僕は賛成ではない。むしろ日本の風土には合わないと思っている。義理人情を重んじ、終身雇用制の意識の強い日本では、アメリカ的ビジネスライクなフリーエージェント制度は成功しないように思える。フリー宣言する選手もそれほど出ないのではないか。

いまのプロ野球界では、もっと重要な問題が山積みだ。少しは改正されたとはいえ、ドラフトにしたって、それにともなう契約条項の見直しにしたってまだまだ。ドラフト制度がこれで解決したと思ったら大間違い。断固たる姿勢もときには必要だが、つぎはぎだらけの選手側の要望は自分たちの首をしめているとしか思えない。

再度ハッキリ言わせてもらおう。お互いのためにも、僕はフリーエージェント制には反対である。

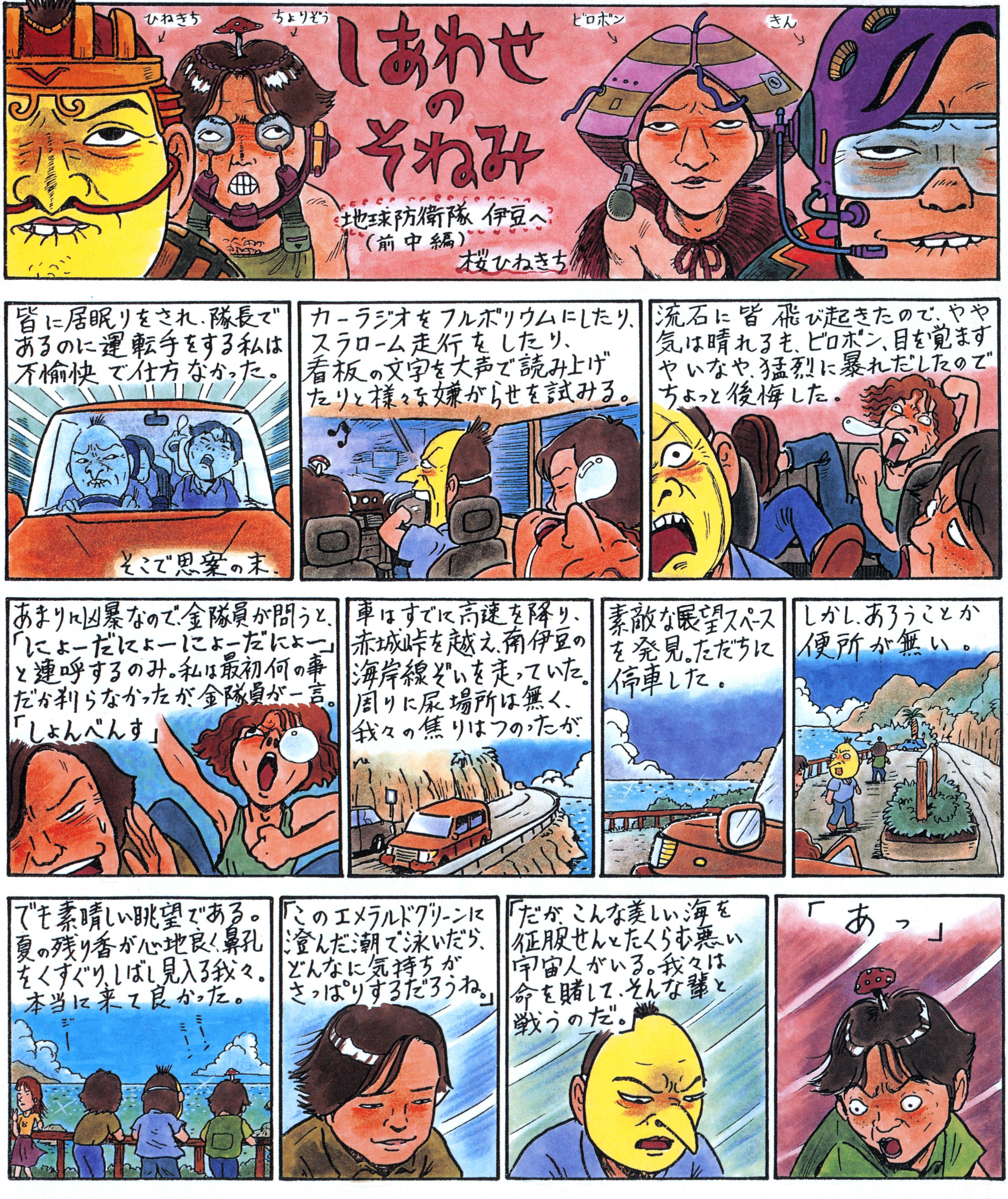


⬆この制度により、今日戦っていた選手どうしが明日には仲間になる可能性も!?

イラスト／やくみつる

内部の評判に気を良くして始めたのは良いが、読者の反応が、やはり恐ろしく感じてこられた。この作品が嫌な者は、一週間以内に葉書で「嫌」と伝えてくれまいか?。嫌葉書50通来たらば考え直す所存也。

■五目星人征伐のため、下田へ向かう地球防衛隊の面々であったが……





■宿が定休日〜？ そんなバナナな来週号にコンティニューだにょ〜

嫌はがきお待ちしてます

禁断の秘技！

KIN DAN HI GI

またまた新編集部のお話。この原稿を書いている机の隣には、最近話題になったDOS／Vマシンがやってきたのだ。これで夜中にいろんなゲームで遊べるぞ。ウッシッシなカンジ。

ファミ通㊙情報局

GB ウィザードリィ・外伝Ⅲ 闇の聖典　アスキー

この名前に"ピン"ときたら……!?

全世界のマニアックなRPGファンから絶大な支持をうけている『ウィザードリィ』シリーズ。今回の禁断の秘技は、ゲームボーイ版『ウィズⅢ』の秘技からスタートするぞ。

ではやりかたの説明に入ろう。まず、街外れの訓練場に行き、"キャラクターの登録"か、"名前の変更" を選ぼう。あとは、キャラクター名のところに" —PIN— "と入力。ただし、"—PIN—"の前後にはスペース(空白)を忘れずに入れること。キチンと入力できれば、すべてのモンスターグラフィックが見られ、ゲーム中のサウンドテストもできる画面になるぞ。迷宮の探索に疲れたときなど、この秘技を使ってアタマをリフレッシュしてはどうかな？

訓練場にて

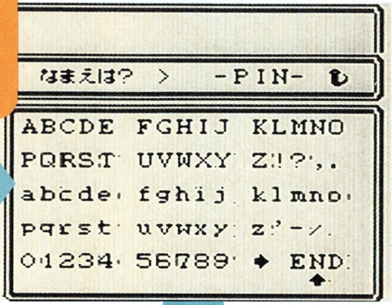


⬆まずは訓練場に行って、"キャラクターを作る" か"名前の変更"を選ぼう。

名前入力時に "—PIN—" と入力する

⬆➡"—PIN—"の前後にスペース(空白)をひとつずつ入れて入力すれば、右の画面になる。

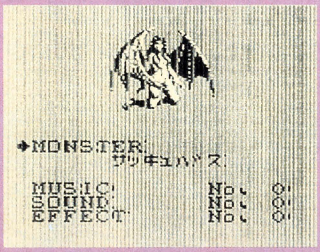
この画面で



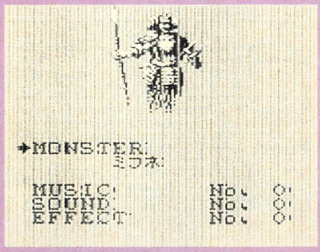
サウンドテストとか　モンスターグラフィックが見られる



⬆ゲーム中のサウンドとミュージックを好きなだけ聴くことができるぞ。



⬆モンスターのグラフィックも見ることができる。ムフフなサキュバスとか。



⬆侍・ミフネの登場だ。このかたには恐い思いをさせられた人も多いのでは。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1900ガバス

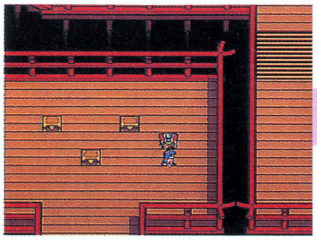
PC 天外魔境 風雲カブキ伝　ハドソン

不思議なふしぎなネコダルマの部屋へ!!

徳島県　松家 勲　(会員番号904011)

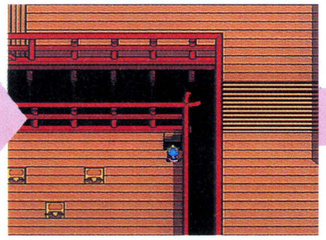
日本一の伊達男、カブキの勇姿やカワイイ阿国の艶姿、さらにすべてのBGMやサウンドなど、いろいろ楽しめる秘密の場所が見つかったぞ。その名はネコダルマの部屋だ。ネコダルマの部屋へ行くには、最後のダンジョン内の、左の写真の位置を調べればヨイ。苦労してここまでたどり着いた人へのゴホウビかもね。

この場所の



⬆ここは最後のダンジョンのなか。場所は写真を参考にして捜してくれ。宝箱が3つあるところだからわかるよね？

ココを調べろ!!



⬆そしてココ！　右上のこのポイントを調べてみよう。すると、奈落(ならく)の底に落ちてしまうのだが……。

ネコダルマの部屋!!



⬆着いたところは、ネコダルマの部屋だ。ゲーム中に使用されているすべてのビジュアルや音楽を自由に見聴きできるのだ。

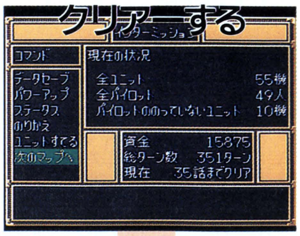
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1500ガバス

SF 第3次スーパーロボット大戦 バンプレスト

真の敵あらわる

東京都　中原 元　（会員番号904012）

420ターン以内でクリアーする



⬆よくアタマを使って戦えば、420ターン以内に終わることも夢ではない。

全39話をどうにか420ターン以内でクリアーしてみよう。もしシュウ・シラカワが敵にやられず戦場に残っていたら、彼が叛旗をひるがえし、隠しステージ"ラグナロク"がスタートするのだ。それも、彼の乗っているロボットはネオグランゾン。もうむちゃくちゃな強さなのだ。勝てたらエライ。

シュウ・シラカワが牙を剥く!!



⬆この人、前作では敵役だったんだよね。戦っても不思議ではないかもな。

鬼のような強さである



⬆強いです。ほんとに強いです。攻撃されたら、無事を祈るしかありません。

おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 900ガバス

SF MADARA2 コナミ

ラクに生きる

神奈川県　恩田恵子　（会員番号904013）

フィールド画面で



⬆メッセージスピードなどは"速い"にしておいたほうがよいだろう。

✚ボタンの上、B、B、B、A、✚ボタンの下、B、B、B、Aとリアルタイム登録し、フィールド画面上で使用する

まず、コナミから発売されている必殺コマンドコントローラーを用意する。そして、右上のコマンドをリアルタイム登録し、フィールド画面で使用しよう。コントローラーから手を離しても、戦闘を自動的にしてくれるぞ。あらかじめAボタンを決定、Bをキャンセルにしておくことを忘れずに。

自動で戦闘をくりかえす



⬆パーティー全員の警告セットを0パーセントにしておくのもコツである。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2500ガバス

SF ダライアスフォース タイトー

試練の連続勝負に耐えよ

千葉県　皆川 悟　（会員番号904014）

"TAITO"と表示中に



⬆このロゴが表示されているあいだが勝負です。秒速の戦いです。急げ急げ。

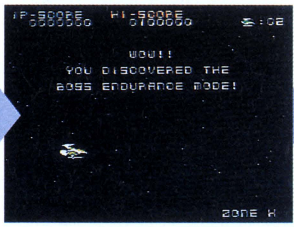
✚ボタンの下、Xボタン、✚ボタンの上、Bボタン、Lボタン、Rボタン、✚ボタンの左、Aボタンの順に押す

電源を入れ、"TAITO"とロゴが出ているあいだにコマンドを入力する。すばやく入力しないと間にあわないので注意。成功するとチャイムが鳴って、画面にメッセージが出現する。これで、隠しモード"ボス インジュランス"がスタートするぞ。

ちょっと解説すると、インジュランスとは忍耐とか耐久性とかって意味。そのとおり、このモードは、つぎからつぎへとボスキャラが登場し、その攻撃に耐えなくてはならない。

なお、このモードでプレー中、リセットボタンを押すとノーマル状態に戻ってしまう。再チャレンジするには、またコマンドを入力しなくてはならない。気をつけましょう。

成功すると文字が……



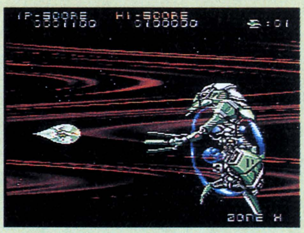
⬆「ワオ!! キミは"ボス インジュランス"モードを見つけたね」ってトコ。

そのままゲームスタート

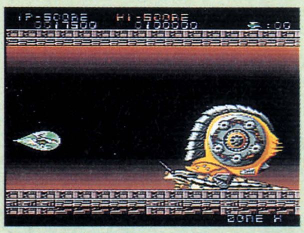


⬆そのままゲームをスタート。そして現われるのは……こいつらだあ～～。

ボスキャラばかり登場なのだ



⬆こいつは一等最初にでてくるボスです。んで、こいつを倒すとですねえ。



⬆こんな奴が出てきます。ホントに、つぎからつぎへと出てきます。ワオ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

SF 戦国伝承 データイースト

㊙コマンドは縮小中に

東京都　佐藤友彦　(会員番号904015)

なかなか先のステージに進めない人は、このステージセレクトの秘技を使って思う存分好きなステージで遊んでチョーダイ。

でも、気をつけなければならない点がひとつあるぞ。右下のコマンドは、タイトル画面が縮小中に入力しなければダメなのだ。このことに気をつけてコマンドをす速く入力すれば、ふつうは出てこないステージセレクトの画面が出てくるぞ。これでヘボいキミも最終ステージが拝めるってわけ。やったね。

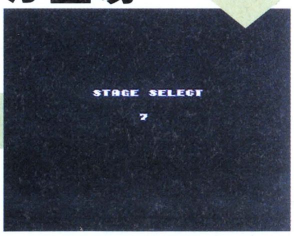
タイトル画面で



⬆タイトル画面が縮小しているあいだに、右のコマンドを入力するのだ。

㊙ タイトル画面が縮小中にA、B、X、Y、スタートボタンの順に押す

新たな画面が登場



⬆✚ボタンでステージを変えて、スタートボタンで決定だ。どこへ行く？

ステージセレクトができるぞ!!



⬆最終ステージにきたのはいいが、超難しいっス。た、助けてくれ～。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1500ガバス

SF GO! GO! ドッジリーグ パック・イン・ビデオ

四天王チームただいま見参

東京都　高橋 渉　(会員番号904016)

チームセレクト画面で



⬆選べるチームは全部で12。もうこの下にはチームがないハズなんだが……。

㊙ チームセレクト画面でLボタンとRボタンを押しながらカーソルを下に動かす

四天王チームが選べるぞ!!



⬆な、なんと下にカーソルが動いたと思ったら、新しいチームが登場したぞ。

まず、どのモードでもいいからゲームを始めるのだ。そして、チームセレクト画面になったらLボタンとRボタンを押しながらカーソルを下に動かしてみよう。すると、いつもの12チームのほかに、新たに4つのチームが現われるぞ。しかも、この増えたチームはどこかで聞いたことのあるようなチームばかり。それもそのはず、これらはメビオ杯の最後に出てきた、ライオンズ、インパラーズ、レオパルズ、エレファンツの四天王チームなのだ。どのチームも、四天王というだけあって、ムチャムチャ強いぞ。くれぐれもこんなチームを選んで負けるなよ。

すげー強い!!



⬆どの選手も破壊力バツグンの玉を投げるエレファンツ。余裕で勝てるっス。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 1100ガバス

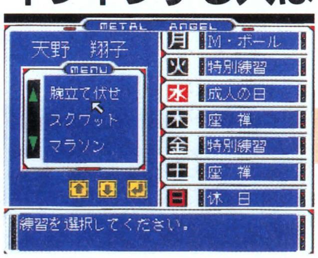
PC メタルエンジェル パック・イン・ビデオ

速いのってス♥テ♥キ

東京都　田辺啓太　(会員番号904017)

トレーニングは同じことのくり返しばかりで、イライラするよね。そこで、トレーニングをスカッと早く終わらせる技を教えよう。やりかたは、トレーニングが始まったらスタートボタンをずっと押しているだけ。これで、通常の4倍の速さで時間が経過するぞ。これで面倒なトレーニングが少しは楽しくなるかもね。

トレーニングがイライラする人は



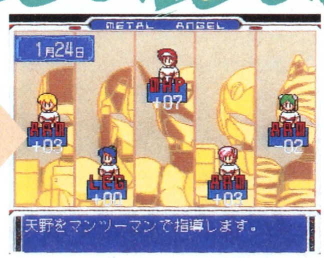
⬆試合に勝つためにはトレーニングが大切だけど、トロいからイヤだなぁ……。

スタートボタンを押し続けろ!!



⬆そんな悩みを抱えてる人は、スタートボタンを押してみましょう。そりゃ。

速い速い!



⬆うぉー!! 速くてたまらんですな、これは。これでストレスは解消されたね。

おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 900ガバス

MD ガンスターヒーローズ　セガ

下にも回して世界平和

京都府　平山英湜　（会員番号904018）

タイトルが1回転するまえに



⬆このタイトルロゴは、いつもなら上回転をしていますよね？　さてこれを。

✚ボタンの下を押す



⬆✚ボタンの下を押すと下向きの回転を始めます。そして押したままでいると。

ほ〜ら回りっぱなし



⬆まだ下向きに回っています。離せば今度は上回転。押せば下、離せば上。

『ガンスターヒーローズ』のタイトルロゴが上に1回転するまえに、✚ボタンの下を押そう。タイトルロゴがいつもとは逆の下向きに回転してしまうのだ。ボタンを離せばまた元どおりの回転を始めるぞ。ヒマなおかたはぐりんぐりんとタイトルを回転させて、秋の夜長に遊んでみてやってくださいな。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

MD ガンスターヒーローズ　セガ

ケリをぶちこみアイテムゴロゴロ

大分県　森田真一　（会員番号904019）

いつもなら、1回につきひとつのアイテムしか運んでこないアイテムキャリアー。でも、こいつをダイビングアタックかジャンプキックで攻撃してみよう。すると、武器アイテムやライフ回復アイテムをたっぷり落としていってくれるのだ。ラッキーですな！

うーむ、お腹のなかにでも貯めているのでしょうか？

アイテムキャリアーを肉弾攻撃



⬆このヘンテコなトリさんがアイテムキャリアー。その生い立ちは不明である。



⬆こいつを肉弾攻撃する。武器で攻撃してもダメ。あくまで自分の肉体でね。

アイテムがたくさん！



⬆するとこのようにアイテムがどさどさと落ちてくる。おもわずニッコリな感じ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

PC CD電人ロカビリー天国　ハドソン

デバック天国でロカビリー

東京都　和田正晃　（会員番号904020）

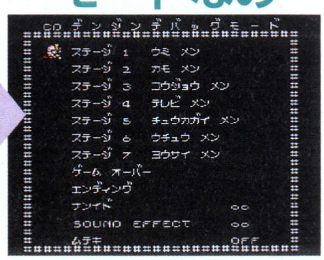
タイトル画面でコマンドを入力



⬆すでになんども見ているタイトル画面でありますが、コマンドを入力すると。

秘
タイトル画面で
Ⅰボタン、Ⅱボタン、
✚ボタンの
上、右、下、左、上、
セレクトボタンの順に
6回くり返して押す

デバッグモードなの



⬆ビックリ、デバッグモードに早変わりするのです。ハハ、大げさですかねえ？

タイトル画面で左のコマンドを入力。ちっとばかり長いが、そこは忍耐。成功すると、デバッグモードに突入し、ステージセレクトや難易度セレクトができるようになるのだ。いきなりエンディングを見たり、無敵状態でプレーすることだってできちゃう。なんでもありありのデバッグモードなのだ。便利です。

ファミ通㊙情報局

SF 美少女雀士スーチーパイ ジャレコ

西、西、西、西、西、……でサウンドテスト!!

パスワード画面で



⬆麻雀牌の絵柄を入力するパスワード画面。サウンドテストをするには?

パスワードを
西、西、西、
西、西、西、
西、[a]、[b]と
入力する

サウンドテストだ♪

コンティニューのときのパスワード入力画面で、右上のように入力してみよう。ただし[a]には白か發のどちらかを、[b]には白、發、中、東、南、西、北のうちのどれかを入れること。それからスタートすると、ゲーム中に使用されているさまざまな音楽を楽しむことができるぞ。サウンドテストってワケさ。



⬆これでヨシ! オープニングテーマもエンディングの曲もいいね。

ファミ通㊙情報局

SF 美少女雀士スーチーパイ ジャレコ

北、北、北、北、北、……で効果音テスト!!

やっぱりパスワード画面で



⬆麻雀牌の絵柄を入……これ、上にも書いたっけ。とにかくパスワード画面。

パスワードを
北、北、北、
北、北、北、
北、[a]、[b]と
入力する

上に載せた秘技によく似たやりかたで、効果音を聴くこともできる。こんどは、パスワード入力画面で下のように入力するのだ。ただし[a]には白、發、中、東、南、西のうちのどれかを入れて、[b]には白、發、中、東、南、西、北のうちのどれかを入れよう。なお、[a]と[b]の両方に白を入れるとまったく音がしないぞ。

効果音が聴ける!!

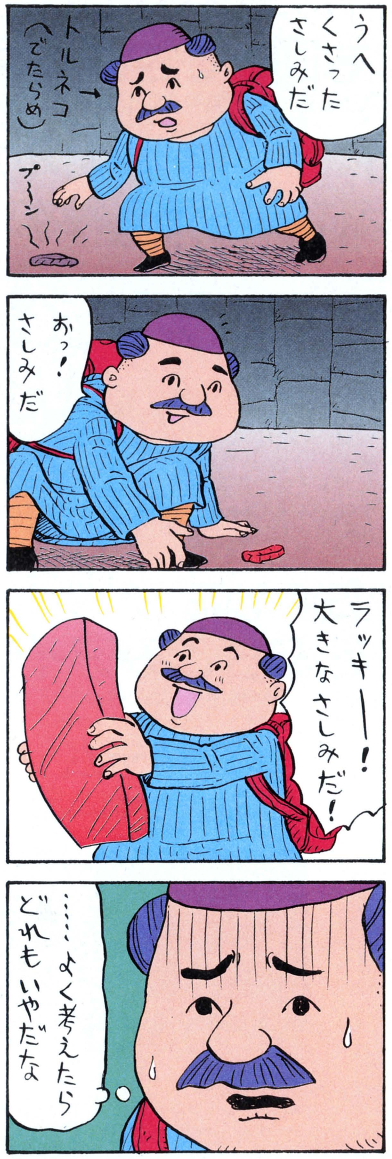


⬆牌を切るときの音や登場人物のセリフなどの効果音が楽しめるのだ。

はまり道

隔号連載

吉田戦車



禁断の秘技 大募集

豪華な賞品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とメタリックガバスチケット、さらに、ファミ通会員証がプレゼントされるぞ! 応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケーだ。待ってるぜっっ!!

●ファックスの場合●

(ゲームタイトル)
バックアップデータをリセット
① タイトル画面で
セレクトボタンを押したまま
Bボタンを押す
② メッセージが表示され
「はい」を選ぶと
データが初期化される

ファックス番号は
☎03・5351・8144

●はがきの場合●

(ゲームタイトル)
サウンドテスト
① コントローラーIの✚ボタンの上と
セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面で
スタートボタンを押すと
メドレーで曲が聞ける!
住所 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
氏名 禁断秘技子 年齢 12才
電話 03・3236・XXXX 会員NO.000009

151-24
東京都渋谷区代々木4の33の10
トーシンビル
(株)アスキー
週刊ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
(ゲームタイトル)係



徹底攻略 クラシック・ロード

CLASSIC ROAD

顔が長く、体が大きく、4本足でパカパカ走り、ヒヒ～ンと鳴くのは？　それは馬。カワイイ馬を自分のものにできるシミュレーションゲームは？　それは……。

SF スーパーファミコン	シミュレーション	バックアップ カートリッジ
	ビクター エンタテインメント　10月29日発売　9800円	8メガ

30年間にわたる馬と人とのふれあい

競馬……これほどまでに人を熱くさせるスポーツはほかに類を見ない。多くの人々と多くの馬たちが勝利の栄光を目指して努力する姿は、見るものの胸に深い感動をもたらす。『クラシック・ロード』は、そんな人と馬との感動のドラマをキミ自身が体験できる競馬シミュレーションゲームだ。そう、このゲームのなかには数多くのドラマがある。新たな馬との出会いがある。馬とのふれあいの日々がある。ときには勝利や敗北を味わうこともあるだろう。そして、愛する馬との別れもあるのだ。さあ、30年間にわたる馬主としての人生を、キミも歩きはじめよう。

さきにも書いたが、キミに与えられる期間は30年におよぶ。1ヵ月が4週間なので、じつに1440週間になる。馬主であるキミの1年は、多くのイベントによって彩られるだろう。春には種付けや市場での仔馬選びなどがあるし、夏は持ち馬を強く鍛え上げる季節である。当然、年間を通じて大小のレースが開催されており、どのレースに出走させるかというローテーションを組むのも大切だ。つねに持ち馬のコンディションにも気を配ってやる必要がある。多くの名馬を育て、レースに勝って賞金や配当金を手に入れれば、キミの名声が高まるだろう。名馬主として名をはせることも、ゲームの目的のひとつなのだ。しかし、1440週間をどう使うかはキミの自由だ。名馬を育てるために費やすもよし、馬券を買って資金を稼ぐのもまたよし。人それぞれ、さまざまな楽しみかたができるのが、この『クラシック・ロード』なのだ。

馬を育てるヨロコビ



⬅生まれたばかりの仔馬。まだまだ実力のほどは未知数だ。3冠馬になれるかどうかは今後の調教しだいかも。とにかくにも楽しみなのだ。

⬇名馬の条件のひとつには、血統のよさがある(かも)。血統表をじっくり見て、理想的な馬を捜すのもまたよい。

仮馬名	性	毛色	父馬	父馬	適距離	母馬	適距離	価格
ケーブルサンブル	牝	鹿毛	サクラユタカオー	サクラユタカオー	1600-2000m	ナカミジュリアン	1500-2100m	5880万
ヴィーナスソブリン	牝	栗毛	テュデナムキング	テュデナムキング	1600-2400m	ウメノソブリン	1500-2000m	4890万
セブントーク	牝	黒鹿毛	ムーンマッドネス	ムーンマッドネス	2400-3200m	フリートーク	1600-2200m	4440万
トーキングナディア	牝	栗毛	ドクタースパート	ドクタースパート	1600-2200m	スイートナディア	1200-1800m	4290万
スクリュールドルフ	牡	栗毛	シンボリルドルフ	シンボリルドルフ	1800-2800m	クリローダリー	1800-2600m	6660万
ドライブボイス	牡	青鹿毛	フレッシュボイス	フレッシュボイス	1400-2200m	ダスダニー	1400-1800m	4710万

白熱のレース画面



⬅第4コーナーを回って最後の直線に入った。レースが最高に盛り上がりを見せる瞬間だ。はたして勝つのはどの馬か？　おもわず拳に力が入る。

勝利の美酒に酔おう



➡調教の成果が実り、みごとにレースを制覇したぞ!!　よしよし、よくやってくれたな。

栄光をつかむのだ!!

馬主になったキミは何をすべきか

一、馬を手に入れる

レースの予想と配当金だけを目的にプレーする場合は別だが、馬主となって馬を育てながらゲームを進めるならば、とにかくにも自分の馬を手に入れなければ話は始まらない。当然のことだが、最初の馬はなるべく強い馬を手に入れることが肝心だ。その馬でレースに勝って賞金を手に入れておけば、あとあとゲームを進める上でグッと楽になるからだ。賞金などで手持ちの資金に余裕が出てきたら、２頭め、３頭めの馬を手に入れることを考えよう。２頭め以降は、肌馬と種付権の両方を購入して種付けによって仔馬を産ませるのが理想的だろう。しかし、仔馬や地方馬のなかから優秀な馬を発掘するのが楽しいという人もいる。とにかく、自分の好みの方法で新しい馬、走りそうな馬を手に入れ、厩舎をにぎやかにしよう。

二、馬を育てる

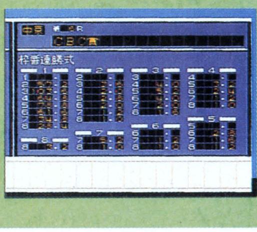
よい馬を手に入れても、ただ厩舎に入れてほったらかしにしていたのでは、とてもレースで勝つことはできない。となれば、つぎにしなければならないのは馬を育て、強く鍛え上げることだ。このとき、プレーヤーは調教師として馬に接することになる。調教の目的は、スピード、スタミナ、パワーの３つのパラメーターを上げること。調教によって馬の能力を上げると同時に、体調に気を配ることも忘れてはならない。体調の悪い馬を強引に調教しても、よい結果が出るわけがないのだ。なにしろ馬は生き物なのだから……。



➡馬の長所を伸ばし、短所を補う調教法がベストだ。

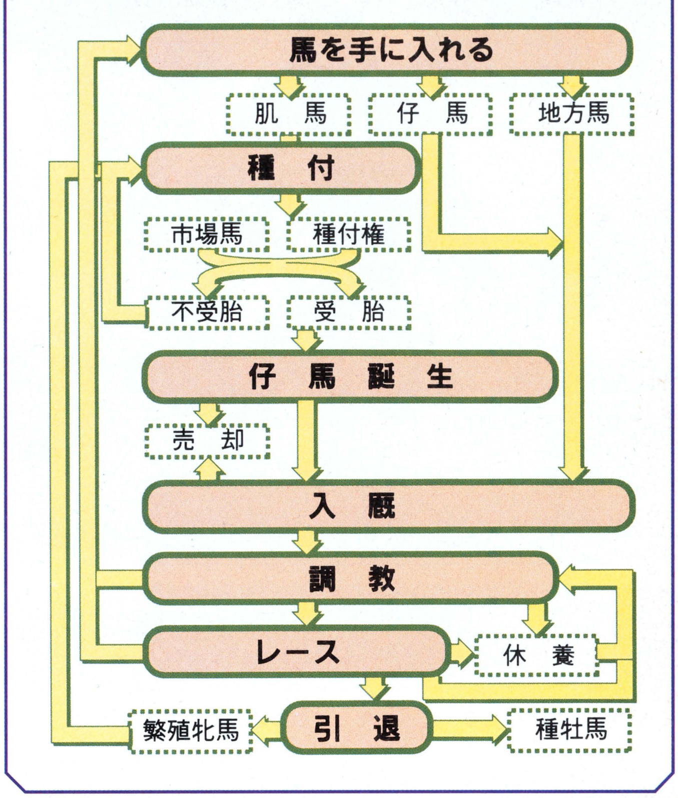
目的を決めるのはキミだ!!

このゲームでのプレーヤーの役割は多い。馬を売買する馬主であり、牧場主であり、あるいは調教師としてレースまえには騎手に戦法を指示したり、さらに馬券を買うことだってできる。じつにひとり４役をこなすことになるのだ。逆にいえば、すべての役割を演ずる必要はないのである。ひたすらレースの予想をして、配当額や的中率などを誇るのもよい。自分で期限を決めて、その期間内に最強の馬を育て上げることを目標にすることもできる。あるいは、すべての重賞レースに勝利するとか、全クラシックレースの制覇などなど。もともとこのゲームには、特定の最終目的が設定されているわけではない。30年という期間を与えられたプレーヤーが、さまざまに目的を変えて楽しむことができるゲームなのだ。自分なりの目標を持ってプレーする楽しさ、そしてその目標が達成されたときの喜びは、漫然とプレーした場合よりも大きいハズである。



➡馬を育てるより、馬券のほうにハマったりして。

ゲームの流れ



三、レースに出場させる

馬が強く育ったならば、つぎはレースに出場させよう。レースは毎週開催されるが、各レースごとに、出走条件や走行距離が規定されている。自分の馬の特性を十分に把握したうえでその特性に合ったレースを選び、無理のないスケジュールを立てるのもプレーヤーの役目。明けても暮れてもレースばかりを続けていては、競走馬としての寿命をいたずらに縮めるだけでしかないぞ。とはいえ、競走馬にとっての栄誉はビッグレースを制することにある。クラシックレースやGⅠレースなどで勝利を収めることこそ、名馬と呼ばれるための条件といえるだろう。目指すは栄光の三冠馬だ！



➡やはりGⅠなどのビッグレースを制したいね。

四、馬を売る

人生は出会いと別れのくり返しであり、それは、馬との関係においても同じである。華々しくデビューして、連戦連勝を重ねた名馬であっても、いつかは力が衰える日がくる。競走馬としてのピークを過ぎたら引退させてやることも、馬に対する思いやりのひとつだろう。引退後、馬がどの道を歩むかは、現役時代に残した成績しだい。好成績を残した馬は、高い値段で売れるし、種牡馬や繁殖牝馬としての第２の馬生(!?)を歩ませることもできる。子孫を残せば名馬の血は受け継がれていくことになる。まさに別れは出会いの始まりだ。

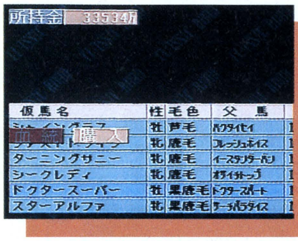
よい馬を手に入れるためには

市場で馬を買う

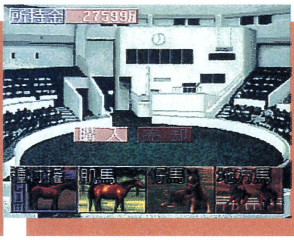
馬を手に入れる場合にいちばん手っ取り早い方法は、市場に行くことだ。市場では、仔馬、地方馬、肌馬、種付権を買うことができるぞ。即戦力になる馬が欲しいなら地方馬を、すぐに調教を始めたいなら仔馬を買おう。あるいは肌馬を買って種付けし、仔馬を産ませる方法もある。しかし、肌馬の値段や種付権の値段、市場馬に支払う種付け料などにかかる費用を考えると、最初は避けたほうが無難だろう。どの馬を買うにしても、忘れてはならないのが血統表の確認だ。とにかくこのゲームでは、血統表を見て馬のデータを推測できなければツラいのだ。血統表の読みに自信がない人は、馬の価格で決めるという手もある。価格の高さは、馬の性能に比例している場合が多いのだ。よい馬を見抜くには、血統と価格の2点に注目して目星をつけよう。

市場で買える馬の種類

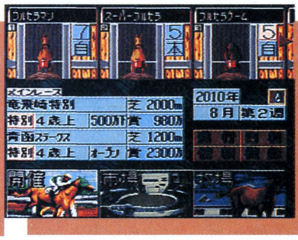
仔馬	その年に3歳になった新馬のこと。買ってすぐ入厩できるのが魅力だが、強くするには、ある程度調教する必要がある。	地方馬	すでに地方競馬にデビューしている馬のこと。すぐ実戦に使える利点があるが、やや歳を取っている馬が多い。
肌馬	繁殖牝馬のこと。レースに出場させるのではなく、仔馬を産ませるのが目的。父方の血統がよい肌馬を選ぼう。	種付権	正確には、馬を買うのではなく、特定の馬と毎年1回種付けを行なう権利を買うこと。強かった馬ほど値段は高い。



⬅最初の一頭は仔馬か地方馬を買うのが無難。



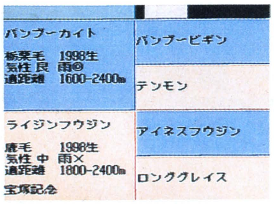
⬅肌馬や種付権は、金銭的に余裕ができてから。



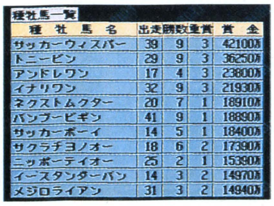
⬅いずれは厩舎を馬で埋めたいものである。

種付けで仔馬を産ませる

自分の牧場に肌馬(繁殖牝馬)を持っているならば、種付けで仔馬を産ませる方法がある。この場合に種牡馬となるのは権利馬か市場馬だ。権利馬とは、最初に種付権を買っておけば毎年1回種付けすることができる馬のこと。また、市場馬は、毎回種付け料を支払わなければならない馬のことである。市場馬の種付け料は、権利場の種付権よりも低い金額で種付けできるが、5年、10年という長い目で見た場合、権利馬のほうがはるかに格安なのは言うまでもない。しかし、権利馬がつねに同じ血統であるのに対して、市場馬の長所は、さまざまな血統の馬のなかから、好きな血統を持つ馬を選ぶことができるという点にある。いろんなタイプの仔馬を手に入れて、どんなレースにも対応できる厩舎を作りたいと思うならば、市場馬をドンドン利用するというのもひとつの手だ。ただし、どちらにしても、仔馬の能力や特性などは、入厩してみないとわからない。競馬の世界に"絶対"の2文字はありえないのだ。種付けの結果が吉と出るか、はたまた凶とでるかは神のみぞ知ることであり、これも一種のギャンブルなのである。

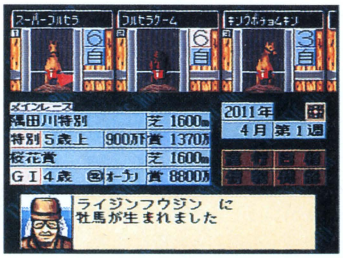


➡仔馬の能力には、両親の血統が大きく影響する。



種牡馬名	出走	勝数	重賞	賞金
サッカーウィスパー	39	9	3	42100万
トニービン	29	9	3	36250万
アンドレワン	17	4	3	23800万
イナリワン	32	9	3	21930万
ネクストムクター	20	7	1	18910万
バンブービギン	41	9	1	18890万
サッカーボーイ	14	5	1	18400万
サクラチヨノオー	18	6	2	17390万
ニッポーテイオー	25	2	1	15390万
イースタンダーバン	14	3	2	14970万
メジロライアン	31	3	2	14940万

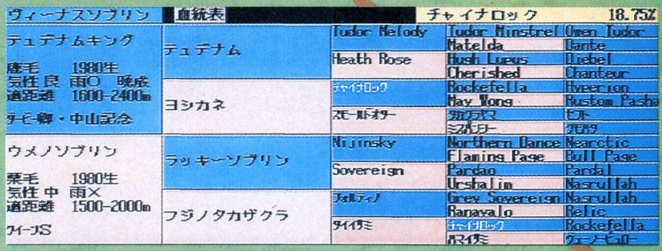
⬅値段の高い馬は、いい血統の馬が多いようだ。



⬆種付けから10ヵ月後、仔馬誕生の知らせ。それにしてもこの人、誰かに似てるぞ。

血は水よりも濃いのだ!!

市場で仔馬や地方馬を買うときなど、よい馬を選ぶときの目安になるのは、やはり血統である。競走馬の血統に関してよく使われる言葉に、インブリードとアウトブリードがある。インブリードとは、父馬あるいは母馬から5代まえまでさかのぼってみたときに、同じ馬が共通の先祖となっている場合を指す。対してアウトブリードは、5代まえにさかのぼっても同じ馬がいない場合である。一般的に、アウトブリードの馬とインブリードの馬では、アウトブリードの馬のほうが安定感がある。インブリードの度合いが強すぎると、奇形馬が生まれることがあるのだ。だが、インブリードの度合いが18.75パーセントの状態を、"奇跡の血量"と呼ぶ。この血量の仔馬は、親馬の特性から予想される以上の能力を持つことがある。ただし"奇跡の血量"には科学的根拠はないらしい。奇跡を信じてインブリードか、より堅実なアウトブリードか、さて、どうする?



⬆仔馬を買うときや、種付けで仔馬を産ませるときなどは、この血統表をかならずチェック。"奇跡の血量"を信じる人は、右上の血量表示に注目だ。とはいっても、この血統を持つ仔馬がかならずしも良馬であるとは限らない。あくまでも目安だ。



➡仔馬のステータスを調べてみた。うむ、これなら調教しだいで強くなりそうだ。ひと安心はしたものの、今後の調教メニューに頭を悩ませることになりそう。

愛情をもって馬を育てる ～調教と休養

馬の先天的な能力が血統によってもたらされるのに対し、後天的な能力は調教によって産み出される。入厩したときに優れた素質を持った馬でも、調教のしかたしだいで駄馬になってしまうことがある。逆に、はじめは能力値が低い馬でも、調教することによって能力を高めてやることも可能なのだ。血統のよしあしにかかわらず、強い馬を育てることができるようになれば、もう怖いものなしだ。

あせりは禁物！ 気長にじっくり育ててあげよう

調教を始めるにあたって、まず大切なのは、その馬の持つ特性をしっかりと見抜くこと。それから特性に合わせて、どんなタイプの馬に育てるかという目標を決めよう。馬の特性と目標がまったく食い違っていたのでは、いくら調教しても意味がないぞ。馬に合わせた調教ができないようでは、強い馬を育てることなど夢のまた夢だ。つぎに大切なのは、馬に無理をさせないこと。調教のつもりが、単なるシゴキになってしまった、なんて話は笑えない。調教の際は面倒がらずに、馬の体調について厩務員の意見を聞くこと。もし、体重が落ちていたり、ストレスがたまっているようなら、調教の内容を変えてやるぐらいの余裕と思いやりが欲しいものだ。ハードな調教メニューを強要した結果、リハビリに何ヵ月もの期間を割かなければならなくなってしまうのでは、それこそ時間のムダというもの。調教のしすぎや、成長期を過ぎた馬のレース直後などは、ストレスがたまりやすい。ストレスがたまると、レース中に故障を起こしやすくなるのだ。名馬を育てるには、調教と休養の使い分けが肝心だ。

7つの調教メニューを使い分けろ

調教メニューのなかには、右の表にある5つのコマンドのほかに、“自動”と“調整”がある。自動とは、全体の能力値をバランスよく上げていくもので、ふだんの調教の基本になるコマンドだ。自動調教で能力を上げていき、短所を伸ばしたいときにほかの調教メニューを選べば、体重の変化を抑えた調教ができる。また、調整は、一時的に調教を抑えつつ時間を進めることができるコマンド。レースの直前などに使うのが効果的だ。

本馬場	芝を敷きつめた本馬場コースを走らせる調教法。おもにスピードの値を伸ばしたい場合に選ぶ。
ダート	砂を敷いたコース。すべての能力値を上げ、もともとの長所を伸ばす。馬体重の減少が大きい。
坂路	坂になったコースを上ぼらせる調教法。パワーの能力値を伸ばしたいときに適している。
プール	足に負担をかけずにスタミナの値をアップさせたいときは、プールを選んで泳がせるのがよい。
W.Chip	オガクズを敷いたコースで、足首への負担が少ない。ストレスのたまった馬の調教に適している。

休養も大切なのだ

ストレスのたまった馬は休養させるべきだが、あまり長く休養させるのも考えものだ。休養の短所は、馬体重が増えてしまうことと、能力値が低下してしまうことなのだ。馬のための休養も、度を過ぎてしまっては逆効果になりかねない。むずかしいところである。

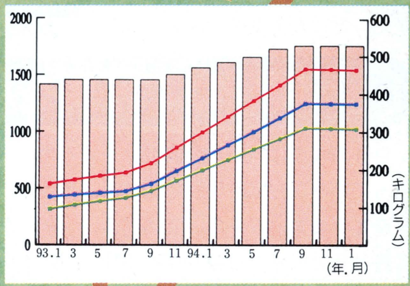
放牧	牧場でのんびりさせる。ストレスを減少させるにはやや時間がかかり、体重が増加しやすい。
温泉	ズバリ温泉治療。放牧よりもストレスの減少ははやいが、能力値は全体的にややダウンする。
笹針	特殊な針を使う治療。もっともはやくストレスを減らすことができ、能力値の低下もほとんどない。

調教のしかたと仔馬の成長

馬を効率よく調教するにはどうしたらよいのかを調べてみたのだ。まず、市場で3歳馬を購入し、そこでセーブ。おなじ仔馬を3つのパターンで調教し、2ヵ月ごとのデータを取ってグラフにしてみた。赤の折れ線グラフはスピードを、青の折れ線グラフはパワーを、緑の折れ線グラフはスタミナを表わし、数値は左側のタテ軸にとった。また、棒グラフは馬体重で、数値は右側のタテ軸にとっている。結論から言えば、自動調教がよい、ということになる。しかし、個性的な馬を作りたいなら、コンピューターまかせにせずに、自分で調教スケジュールを立ててみよう。

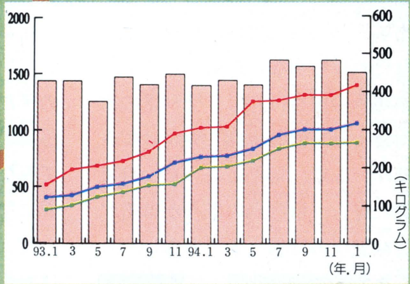
パターンA ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 自動調教

パターンAは、いっさいをコンピューターに任せた自動調教の場合。グラフを見てすぐに気がつくのは、各能力値の上昇のしかたが安定していること。しかも、馬体重の増加のしかたにもバラつきは見られない。馬体重の増減を気にする必要はないが、ストレスには注意しなければならない。



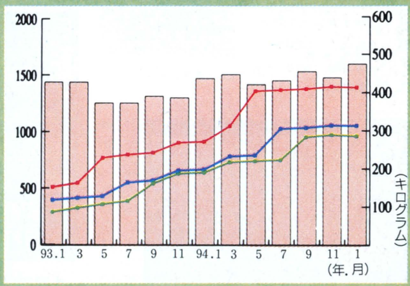
パターンB ▶▶▶ ローテーション調教

Bのパターンでは、ダート(馬なり)からはじめて、7つの調教メニューを1ヵ月ごとに変えながら調教した場合。1年めのなかばごろを比較すると、自動調教よりも能力値が高いが、2年めの後半はちょっと伸び悩みといったカンジ。ストレスがたまり、馬体重が不安定なのもマイナス要因だ。



パターンC ▶▶▶▶▶ 休養させながら

こんどは、2ヵ月ごとにメニューを変えて10ヵ月調教したあとで2ヵ月間の放牧をさせ、ふたたび10ヵ月の調教をしてから2ヵ月放牧させてみた。放牧させることで、調教によって増えたストレスが減り、絞りこまれていった馬体重が増えている。長期にわたる調教で威力を発揮するパターンだ。

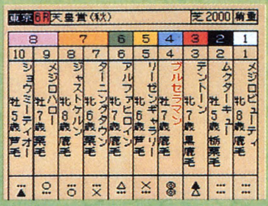


馬と馬主の晴れ舞台～レース

レースは競走馬にとっての戦場である。たとえ、まえ評判が悲惨でも、ビッグレースを制したとたん、その馬に対する評価が変わることは間違いない。どんなに優れた馬であっても、肝心のレースに勝てなくては"いい馬"どまりであり、けっして"強い馬"と呼ばれることはないのだ。それが競走馬の宿命である。"幻の三冠馬"よりは、"GⅡでは敵なし"と呼ばれるほうがなんぼか気分がいい。やはりレースには勝ちたいもの。レースに勝つために必要なのは、なんといっても馬の素質と能力。これである。しかし、そのほかにも多くの要素が勝負の行方を微妙に左右するのだ。馬の体調、適性距離、騎手の能力、得意な戦法、コース条件、そして運などだ。これらがうまくかみ合ってはじめて、勝利をつかむことができるのである。ここでは、持ち馬をレースに勝たせるための心得について語ろう。

一攫千金の夢を買うのも

レースのもうひとつの楽しみかた、それは、観客として参加することだ。このゲームでは、自分の馬が出場している、いないに関わらず、好きなレースの馬券を買うことができる。自分の持ち馬をレースに出場させておいて、同じ週に開催されるべつなレースの結果を予想して賭けることもできるわけだ。レースの賞金と馬券の配当金。ふたつの手段でドンドン金を稼いでいけば、資金不足に悩まされることもなくなるハズだ。もちろん、単勝、複勝、枠連、馬連という4種類の賭けかたができるし、1レースにつき8枚まで馬券が買える。レースに出場するすべての馬の血統表を見ることができるので、チェックしておけば勝ち馬予想の助けになるかも。とはいえ、勝負は水ものなので、予想がかならず的中するという保証はどこにもない。それが競馬の持つ魅力のひとつなのだ。



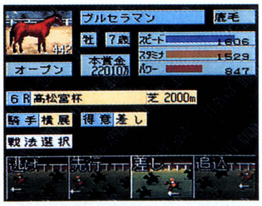
⬅やはりビッグレースは賭ける側も燃えるのだ。



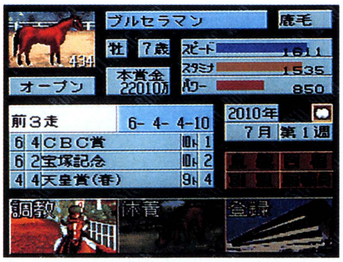
➡マークシート式の投票券。最高8枚まで買える。

馬に合わせた戦法を選べ

毎週かならず開催されるレース。しかし、それらのレースが、すべて同じ条件のはずはない。何メートル走ることで争われるのか、天候とコースの状態はどうか、出走できるのは何歳馬までか、本賞金の額はいくらかなどが、レースごとに決められている。プレーヤーの仕事のひとつには、持ち馬を、いつ開催されるどのレースに出場させるかの選択がある。調教もロクにしないうちに新馬戦に出したり、短距離が得意な馬を、3200メートルで行なわれる春の天皇賞に出場させるのは愚行としか思えない。また、自分の馬が両親から受け継いだ気性に合わせた戦法を選ぶことも重要。たとえば、気性が激しい馬は逃げか先行で戦わせたほうが能力を遺憾なく発揮してくれる。日ごろの調教の成果を存分に引き出せるようなレースと戦法を選び、指示してやろう。そして、ひとつのレースが終わったら、つぎのレースに備えて準備をはじめる。馬の体調や能力値を確認し、つぎに出場させたいレースの日程に合わせた調教スケジュールを組むのだ。馬に負担がかからない程度にレース間のインターバルをとる。ここらがウデの見せどころだ。



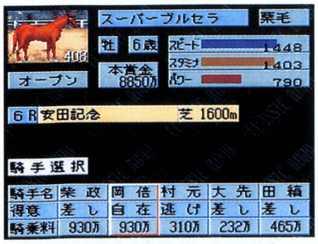
➡気性の激しい馬は、逃げか先行の戦法でいこう。



⬆レースにおいて重要なのはスピードとスタミナ。このふたつを高めてレースに臨め。

やはりよい騎手を選びたい

出走登録をすませたら、いよいよレースが開催されるわけだが、いくらキミが有能でも、さすがに騎手の役まではできない。レースのまえに、騎手を雇わなければならないのだ。キミが選ぶことができるのは、5人の騎手のうちのひとり。競馬ファンなら名前を見ただけで、モデルになった騎手の顔や能力を思いうかべることができるだろう。しかし、騎手のことはよくわからないという人は、得意な戦法と騎乗料を参考にして決めよう。自分の馬が差しや追込を得意としているなら、どちらかを得意戦法とする騎手に乗ってもらったほうが心強い。また、同じ戦法を得意とする騎手がふたり以上いる場合は、騎乗料の高い騎手を選ぼう。騎乗料の差は、騎手の実績や格の差だと考えてよいのだ。



⬆ゲームに登場する騎手のうちで唯一、得意戦法が"自在"なのが、この岡倍だ。

馬との別れ～引退、売却

牡馬か牝馬か、また、早熟か晩成かによって差はあるが、デビューから3、4年もたてば、馬の成長率はほぼ頭打ち状態になるだろう。そうなったら、引退のことを考えよう。引退後の馬は、繁殖馬、地方馬、乗馬のうちのどれかになるのだが、どれになるかは現役時代に残した成績によって決まる。むろん、負けが少なく、勝ちが多ければ繁殖馬になりやすい。繁殖馬になれれば、牝馬は自分の牧場に肌馬として残せるし、牡馬なら種付権が無条件で手に入る。乗馬以外は、売却して資金を増やすことも可能だ。若くて負けが少ないうちなら、高値で売却できるぞ。プレーを有利に進めるためにも、引退の時期を見誤らないように。



⬆レースから引退させて強い子孫を残し、親子2代の名馬を育てるのもよい。

緊急速報2



First Queen
《ファーストクイーン》
オルニック戦記

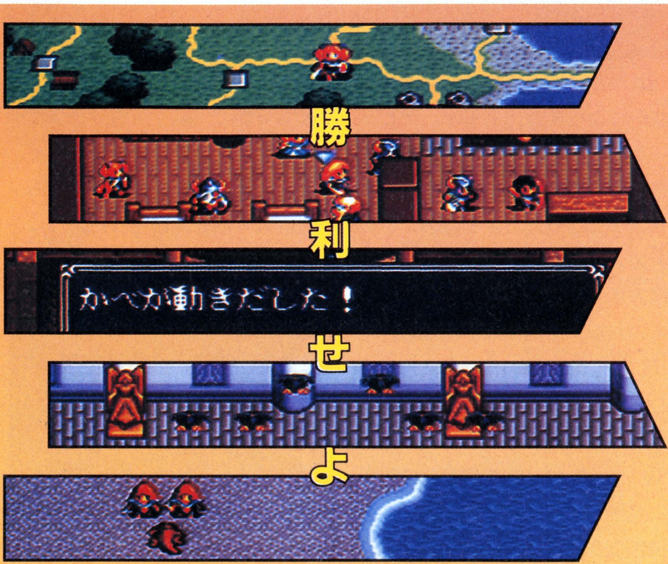
『ファーストクイーン』は、パソコンで現在3作目まで発売されている人気シミュレーションRPG。その第1作目が、スーパーファミコン用にリメイクされたのだ。

SF スーパーファミコン	シミュレーションRPG	バックアップカートリッジ
	カルチャーブレーン　'94年2月25日発売　9800円　8メガ	

剣と魔法の世界で256人の仲間とともに

ひとりよりふたり、ふたりより3人。旅の連れとRPGのパーティーは多いほどよろしい、ってことはゲーム用語事典にも載っているが(ウソ)、『ファーストクイーン』のパーティーは何と最大16人!! おまけにパーティーの数もどんどん増えていくから、味方の数は最大で256人にもなるのだ。こりゃ人海戦術マニアにはたまらんね。

ゲームのほうは、小マップを攻略しながら敵の本拠地へと戦い進んでいく本格的なシミュレーションRPG。もちろん、RPGと銘打ってあるからには成長や情報収集、謎解きといった要素も満載されているぞ。256人の仲間と大冒険すれば、楽しみも256倍になる!?



STORY

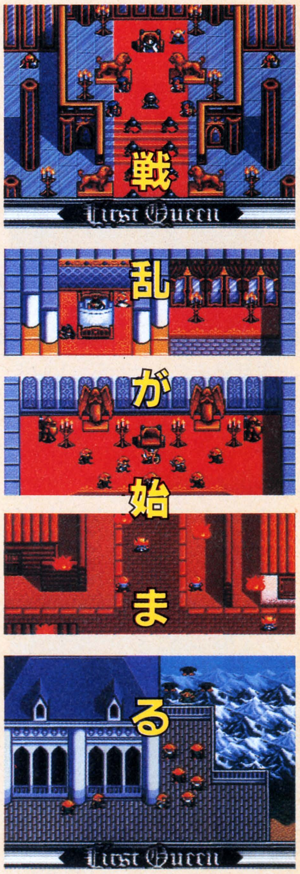
はるか昔、ログリスの地にはエルフやドワーフなど多くの種族が平和に共存していた。しかしその平和は突如として乱された。ログリス最北の地オルニックを治める女王キャサリンがログリス全土を手に入れるため南へと侵略を開始したのだ。オルニックの侵略を受け、領土を追われたリッチモンドはカーディックの城へ向かうが……。



⬅これが全体のマップ。将棋のように味方の隊を進めていく。



➡ひとまずカーディックへ逃げる主人公のリッチモンド。



ただ単に数が多いだけじゃないんです

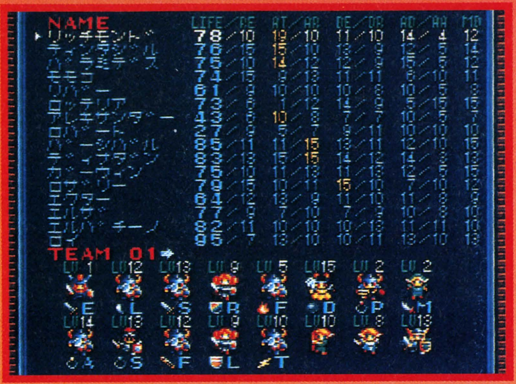
人呼んで"ゴチャキャラ"。多人数パーティーがこのゲームの売りなわけだが、ただ人数が多いだけじゃないぞ。それぞれのキャラクターは独自のパラメーターを持ち、経験に応じてレベルアップしていくのだ。さらに、ひとりひとりに綿密な性格付けがなされているから驚きだ。この性格は、基本的にオートバトルである戦闘シーンで顕著に表われるぞ。たとえば同じファイターでも、どんどん強い敵に突っ込んでいくヤツや、臆病で隅っこにじっとしているヤツがいるってわけ。ひとりひとりにコマンドすることもできるから、全員が均等に成長するように、性格を考慮してうまく命令していこう。






これが"ゴチャキャラ"だ!! パーティーが最大16人で敵も同じぐらい出現して、蛇などの自然動物もいるから、全部で……こらっ、人の足を踏むなよ!!

ひじょ〜に細かい



←このように、ひとりひとりに細かくパラメーターが設定されているのだ。愛着湧く湧く。

地形に応じた隊型をとるのがポイントだ

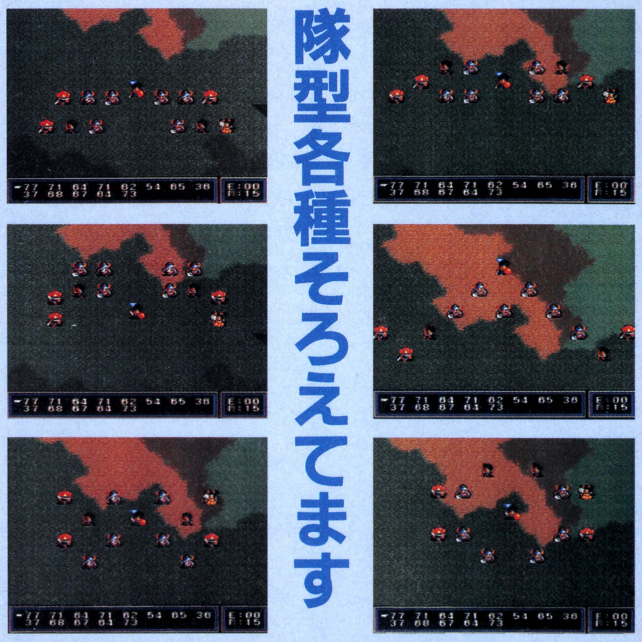
前記したように、戦闘は基本的にオートバトル。プレーヤーは戦闘の状況を見ながら個々のキャラクターに命令を下だしていくわけなんだけど、戦闘開始の際に重要なのがパーティーのとる隊型だ。パーティーがとることのできる隊型は、町のなかでの移動などに使う一列の隊型のほかに右の6種類がある。これらのなかから戦闘する場所の地形に適した隊型を選ぶことが、勝利への秘訣なのだ。たとえば広い草原では敵に囲まれやすいので全方向に戦力が均等に配分された隊型、せまい谷間では前方を重視した隊型、という具合だ。

崖っぷちで戦闘



←このように、特殊な地形で戦闘が行なわれることも多いから隊型選びはクレバーにやるべし。

隊型各種そろえてます

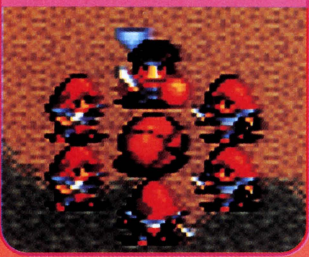


個々の隊型にはそれぞれ長所や短所があるから、一概にどれが強いとは言えないのだ。遠隔攻撃できるキャラ(弓手や魔法使いなど)をどこに配置するかも大切だぞ。

打倒オルニックは地道な努力から始まる

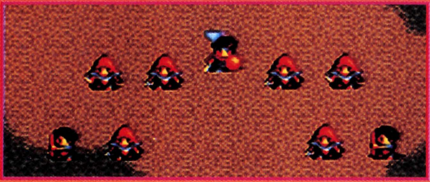
オートバトルとはいっても、やるべきことはたくさんあるのだ。基本はやっぱりキャラクターに経験を積ませてレベルを上げること。パーティーが強くなるまでは、強い敵のいないマップを地道に攻めていこう。レベルが上がればさまざまな職業にクラスチェンジすることができるぞ。また、複数のパーティーを操作できるようになれば、パーティー間で人を交換してパーティーを編成し直すことも可能なのだ。武器やアイテムもやり取りすることができるから、どんどん交換してバランスのとれたパーティーをつくるようにしよう。

この戦いかたが基本



アイテムで特殊攻撃





CHANGE

クラスチェンジ

レベルが10以上になればクラスチェンジできるようになるぞ。さらに、イベントをクリアーすることで特殊な職業にチェンジすることもあるらしいのだ。う～ん、楽しみ。





➡こんな感じでパーティーを再編成するのだ。強いキャラクターだけの最強パーティーをつくるのもいいかも。

仲間を増やすにはさまざまな条件が…

ログリスには多くの種族が共存している。序盤の目的はそれらの種族を仲間にすること。ただし、ハイそうですかと仲間になってくれる種族はほとんどいないのだ。いろいろな条件を持ち出してくるから、無理は承知で引き受けてやるべし。場合によっては、他の種族と対立している種族から、「あいつらを滅ぼしてくれ」、なんてことを頼まれることも。そういうときはどちらの種族を仲間にするかを選択しなくてはならない。ほかにもさまざまなイベントが……。



➡海沿いに住む種族、アマゾネスたちからたのまれてイカ退治をするはめに。



➡ケンタウロスとドワーフは対立している？



➡苦難の末、条件をこなすと大歓迎の図。



➡オルニックにさらわれたエルフの少年を救いにサンリスの塔へ上ぼるのだ。

滝よりの使者？



➡この世界では、エルフはほかの種族とは違う、別格の存在として描かれているのだ。



もちろん物語は続く

開発状況

さあ、いよいよ開発も最終段階!! 完成度は80パーセントといったところです。 カルチャーブレーン 遠藤

NEW SOFT 新着ゲーム通信



©LIGHT&SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

PC ブランディッシュ

PCエンジン　アクションRPG　スーパーCD・ROM²

NECホームエレクトロニクス　'94年3月～4月発売予定　価格未定

パソコンで発売中のリアルタイムアクションＲＰＧ、『ブランディッシュ』。今回、プレーヤーが一段と遊びやすくなるように改良され、ＰＣエンジンに移植されたのだ。

主人公の青年アレスはふとしたきっかけで呪われた地下古代都市に落ちてしまう。キミの目的はアレスを操って、この地下古代都市から脱出することだ。

地下の世界には怪しげなモンスターがたくさんいる。ゲームはリアルタイムで進行しているのでアレスが寝ているあいだも、モンスターたちはひたひたと攻めてくるのだ。武器や魔法をお店で購入したり、道に落ちているものを拾って装備しながら、このモンスターたちを倒し進んでいこう。

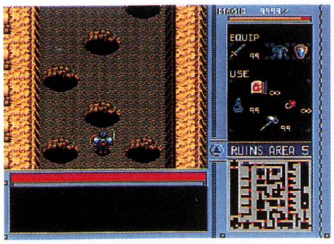
障害はモンスターだけじゃないぞ。進んでいくうちにドアが開かなくて先に進めない、などということもあるのだ。そのドアを開けるためにいくつもの謎解きをしてカギを捜し出さなければならないこともあるってわけ。

遊びやすくなりました



➡マウスでもパッドでも快適に遊べます。

地下古代都市で大暴れ



➡落とし穴がいっぱい!! 落ちないように飛び越えながら進め。

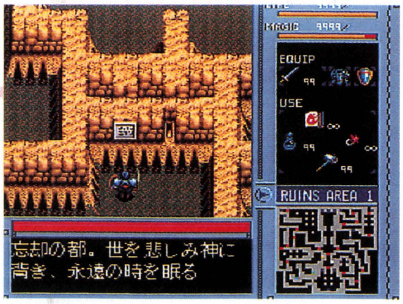


⬅こんなアニメーションにもお目にかかれるのじゃ～ッ。

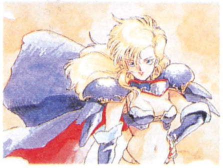


⬅ふとしたことで、地面に穴が開いて地下古代都市に落ちたアレス。
⬇泉を浴びて体力を回復しよう。このほかに、寝ても体力を回復することもできるぞ。





⬆仕掛けもたくさん。壁にあるレバーは、いったい何だろ……？



⬅女魔導師ドーラも登場するぞ。アレスの邪魔をしたり、ときには助けたりもするのだ。

SF スーパーファミコン　チャンピオンリーグサッカー(仮題)

スポーツ　カートリッジ

アクレイムジャパン　'94年2月発売予定　8900円(予価)　8メガ

縦か横のどちらかに、スクロールする方向を設定することが可能なサッカーゲームだ。モードは、32ヵ国で勝ち抜き戦をするトーナメントモードとコンピューターか友だちと試合をする対戦モードのふたつ。キャラの動きが実写っぽく、迫力満点の試合が味わえるぞ。

縦にだって横にだってスクロール



⬆縦にスクロールさせながらゲームをしましょう。選手の動きも、なかなかリアルでしょ？



ヤッター!!



いくぞッ!!



⬇横にもスクロールさせることができます。

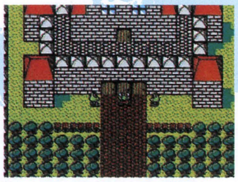
⬆32ヵ国の頂点に立つのはどこの国かな？

FC ファミコン　けろけろけろっぴの魔法の国伝説

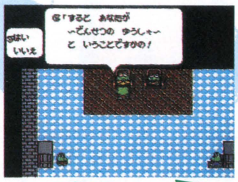
RPG　カートリッジ

キャラクターソフト　12月発売予定　4980円(予価)　1メガ

人気者のけろっぴがRPGのヒーローになって大活躍するぞ。異世界のパラレルワールドに迷い込んだけろっぴの目的は、その世界を征服しようと企んでいるラズリーを倒すことだ。けろっぴの攻撃方法は魔法のみ。経験を積んで強力な魔法をたくさん覚えよう。

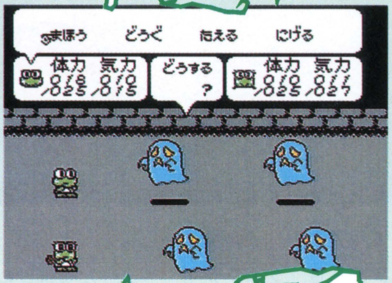


➡ゲームに行き詰まったときは、ヒントを聞くこともできるのだ。



⬅冒険していると、いろんな場所で、数々の質問をされるぞ。

魔法の国が舞台なの!!



⬅けろっぴは武器は一切持たない。魔法で敵を攻撃して改心させるってわけなのだ。

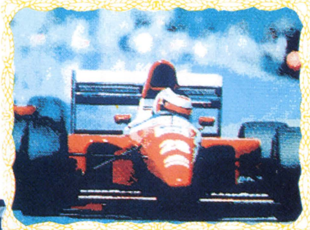
MD メガドライブ　FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

レース　CD-ROM

セガ　'94年4月発売予定　7800円(予価)

ドライバーの視点でゲームが楽しめる本格派レースゲームだ。モードはGPモードと、今年のF1グランプリで実際に起きた出来事がレース上で再現される'93年モードのふたつ。場面によって画面が回転、拡大、縮小するので一段とリアルなレースが味わえるってわけ。

本物さながらの迫力が待ってます



⬇F1番組のキャスターでおなじみ、川井一仁がいろいろアドバイスしてくれるぞ。



⬆こんな、かっこいいマシンがたくさん登場し、本物さながらの迫力で走りまくるのだ。

回転したり拡大したり縮小もする

MD メガドライブ　バトルファンタジー

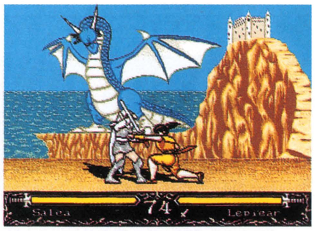
アクション　CD-ROM

マイクロネット　発売日未定　価格未定

4つのモードが用意されている対戦型アクションゲームなのだ。コンピューターや友だちと対戦するほかに、お店でアイテムなどを購入しながら敵と戦わせて能力値をあげていく成長モードもあるぞ。また、マニュアルモードでは操作方法なども勉強できるのだ。

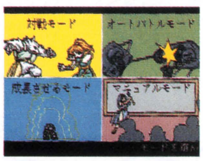


➡10人のなかから好きなキャラクターを選ぼう。

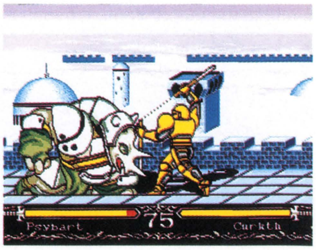


⬆ステージの後ろにはドラゴンまでいるのだ。本当に不思議な世界だね。

個性的なキャラがたくさんいるよ!!



➡オートバトルモードでコンピューターどうしの対戦も可能。



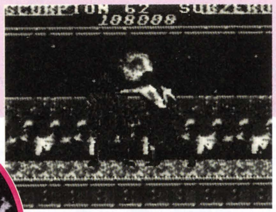
➡女戦士もいれば、大きいサイみたいなキャラもいるぞ。

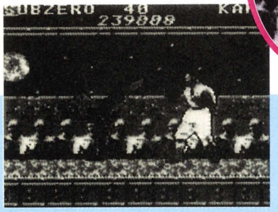
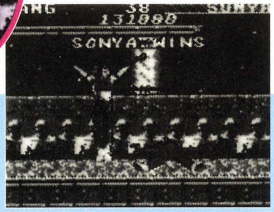
GB ゲームボーイ　モータルコンバット

アクション　カートリッジ

アクレイムジャパン　12月17日発売予定　4200円[込](予価)　2メガ

全米で記録的大ヒットを飛ばした『モータルコンバット』。撮り込み画像を利用した、リアルな格闘ゲームなのだ!!　ってことはみんなもう知っているよね。この話題の格闘ゲームが、何とゲームボーイに移植されることになったぞ。白黒画面ながらリアルさは健在だ。

⬅6人のなかで気に入ったキャラを選び操作しよう。

➡撮り込み画像だから、こんなにかっこいいのね。

　※画面は開発中のものです。

GB ゲームボーイ　雀四郎2

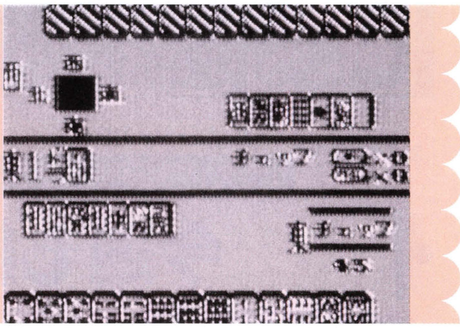
テーブルゲーム　カートリッジ

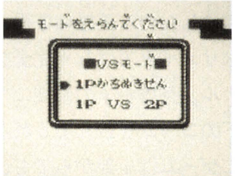
サミー　'94年3月発売予定　価格未定　1メガ

4人打ちとふたり打ちのどちらも楽しめる麻雀ゲームだ。モードは4つ。ふたり打ち麻雀モード、4人打ち麻雀モード、ストーリーに従ってコンピューターと対戦するストーリーモード、そしてミニゲームモードだ。ミニゲームでは、3つのゲームが用意されているぞ。

ケーブルつないで盛り上がろうッ!!

➡新しく加わったふたり打ち麻雀。

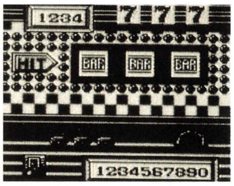




ふたり打ち麻雀も新たに加わった

⬅選んだモードによって目的も異なってくる。

➡ミニゲームではミニスロットが遊べるぞ。



　※画面は開発中のものです。

GG ゲームギア　モータルコンバット

アクション　カートリッジ

アクレイムジャパン　12月17日発売予定　4800円(予価)　2メガ

全米で記録的大ヒットを飛ばした『モータルコンバット』。撮り込み画像を……えっ？　もう知ってるって？　それでは。な、何とこの話題の格闘ゲームがゲームギアに移植されることになったのだ!!　ゲームボーイ版も出るし、こりゃもう全部買いそろえるしかない？

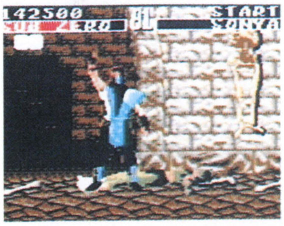
やっぱり、いまは、撮り込み画像の時代



⬆ゲームギアとは思えないくらいキレイなビジュアル。




どこでも大人気

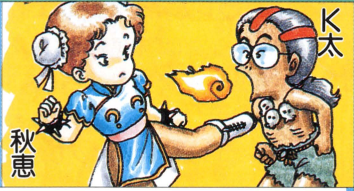



➡勝利のガッツポーズはキャラクターによって形が違うぞ。

⬅キャラクターのリアルな動きに、惚れちゃいそう……。

　※画面は開発中のものです。

K太☠秋恵の HYPER 新着情報



秋恵　先輩、あたし、こないだ30センチくらいの大きさのマツタケを2本もらった(自慢)。今年は、マツタケ5本ももらっちゃった(実話)。

K太　じゃあ、オレが取ってきたテクモがメガドライブで発売するタイトルも未定のバスケットボールゲームルの最新情報と、おまえのマツタケを1本交換しないか?

秋恵　もっと詳しい内容を教えて。

K太　何でも、昨年、スーパーファミコンで発売した『NBAバスケットボール』の移植作なんだって。昨シーズンの成績をもとにした最新のデータを使用しているみたいだな。

秋恵　あたし、情報より、やっぱりマツタケのほうがいいな。

K太　じゃあ、ビクター エンタテインメントの情報とマツタケ半分を交換しよう。ビクターエンタテインメントはメガ-CDで来年の4月に『レベル アサルト』を発売するんだって。そして、同じくメガ-CDで来年、『インディー・ジョーンズ アトランティスの運命』を発売するそうだ。

秋恵　『インディー』シリーズの第4作目の作品ですね。これってアクションゲームですよね。

K太　そうだよ。早くマツタケくれ。

秋恵　それは、無理ですよ。だって、もう食べちゃったもん(実話)。先輩は、なめこで十分ですよ。

K太　小さなキノコは、生まれたときから持ってるからいらない(実話)。



⬆ビクターエンタテインメントが来年の4月にメガ-CDで発売する予定『レベル アサルト』の画面写真なのだ。

イラスト　弓月光

緊急速報3



FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 紋章の謎

スーパーファミコン	シミュレーションRPG	バックアップカートリッジ
	任天堂　12月14日　9800円［込］	24メガ

それでは基本を再チェックしましょう、『ファイアーエムブレム』は"エムブレム"であって、"エンブレム"ではありません。まちがいやすいので気を付けてくださいね!!

今週も新情報を大紹介しよう!!

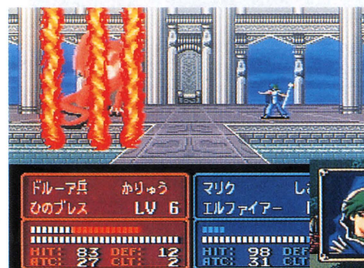
『ファイアーエムブレム 紋章の謎』も発売日が2ヵ月後に迫ってワクワクしているファンも多いであろう。今週はそんな人のために、新情報をバシバシ紹介していくぞ。

とはいえ、まずはこれまでにわかっている情報を再度チェック。スーパーファミコン版『ファイアーエムブレム』は、2部構成になっていて、1部は"暗黒戦争編"、2部は"英雄戦争編"となっている。暗黒戦争編は3年まえに発売されたファミコン版をリメイクしたもの。

その暗黒戦争編の1年後の世界を舞台にしたのが英雄戦争編、こちらはリメイクではなく完全なオリジナル。英雄戦争の発端については下のコラムを読んでくれ。ちなみにゲームは1部からでも、2部からでも遊べるようになっている、こりゃ便利。前回の記事ではマウスに対応していると書いたけど、これはなくなったみたい。操作はコントローラーのみで行なう。

ま、こんなカンジか。では次ページでさらに新情報を公開しよう。

グラフィックが超パワーアップ!!



⬅魔導師マリクのエルファイアーの魔法。戦闘シーンのアニメーションに細かく描き込まれた背景が付いたのだ。



➡キャラクターの顔が、ちょっとアニメタッチになっているぞ。また会話では漢字が多用されているのだ。

第2部 英雄戦争編「紋章の謎」 プロローグ

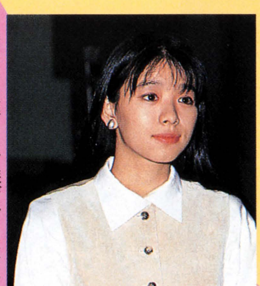
ドルーア帝国との戦い（暗黒戦争）も終わって、炎の紋章のもとに集いし戦士たちもそれぞれの国に帰り、荒廃した祖国の再建に尽力していた。そんなとき大国アカネイアではひとつの重大な出来事が起こる。オレルアンの王弟ハーディンがニーナ王女と結ばれ、アカネイアの第24代国王となったのだ。王ハーディンは、その強引とも思えるやりかたで国力を回復、強大な軍隊を作り上げる……。帝国歴2年の初夏、王女シーダとの婚礼を噂されるマルスのもとにハーディンからの書簡が届く。その内容はグルニアの反乱軍を討伐せよ、というものだった。この出撃が後に"英雄戦争"と呼ばれるほどの大規模な戦乱に発展するとは知らずに、マルスは出陣する……。



⬆マルスは王妃となったニーナから炎の紋章を託されるらしいぞ。

奈江ちゃんのお気に入りはオグマ♡

スーパーファミコン版『ファイアーエムブレム』のテレビCMに、女優の裕木奈江ちゃんが出演するというのは、以前本誌でもお伝えしたとおり。聞くところによると奈江ちゃんはファミコン版のファンで、お気に入りのキャラはオグマだったんだって。ステータスをアップさせるアイテムをすべて使い、アーマーナイトよりも堅いオグマに育てたそうだ。



➡かわいい顔して、遊びかたはけっこうマニアックなのだ、イカス。



⬆第1部、2章の最初に仲間になるオグマとの会話シーン、美形ナリ。

より進化したシステムをチェック!!



ファミコンからスーパーファミコンに機種を変えた『ファイアーエムブレム』。何がいちばん変わったかといえば、当たり前なのだがグラフィック。たとえばファミコン版では戦闘画面の背景が黒１色という味気ないものだったのが、スーパーファミコン版では戦っている地形で背景が変化するのだ。

だが、変更されたのはグラフィックだけではないぞ。システムの部分もいろいろと親切になったり、マニアックになっているのだ。キャラの移動範囲が表示されるようになったり、アイテム輸送部隊の概念が登場したりといったぐあいにね。代表的なものを６つほど上げてみたので、チェックすれ。

CHECK 1 お城のなかに馬に乗ってズカズカ入れないのだ!!

城のなかで戦う場合、ペガサスナイト、ソシアルナイトといったキャラは馬から降りて"ナイト"として戦う。馬に乗っているときは槍系の武器しか使えず、馬から降りたときは剣系の武器を使うことになる。また馬から降りると移動力なども低下するぞ。



⬅剣で戦えば、２回攻撃もできる場合もあるぞ。

CHECK 2 扉に仕切られたエリアは屋根でなかが見えない!!

城内マップのいたるところに、屋根があってなかが見えなくなっている部屋がある。このようなエリアは扉を開けるとはじめてなかが見えるようになっているのだ。扉を開けた瞬間に敵が間接攻撃を仕掛けてくるなんてこともあって、スリル満点だぞ。



⬅もちろんこちらも攻撃をすることはできないのだ。

CHECK 3 敵、味方にかかわらず移動範囲が一目瞭然!!

ファミコン版ではいちいちユニットを移動させてみないと、どこまで移動できるかがわからなかった。しかし今回は移動範囲が明かるく表示されるので、スムースにゲームを進められる。また敵の移動範囲も表示することができるので、まめに調べよ。



⬅敵の移動範囲もこまめにチェックすれば勝利が!!

CHECK 4 盗賊に奪われたお宝を取り戻すことが可能!!

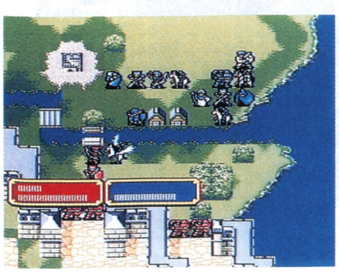
ファミコン版では敵に奪われた（開けられた）宝箱の中身はあきらめるしかなかったが、スーパーファミコン版では盗賊が画面の端に消えるまでに倒せば、宝物を取り返せるのだ。また倒した敵が盗賊でない場合も、敵のお宝ウインドーに表示されているアイテムが手に入るぞ。



➡てんしのころも、とあるのが敵のお宝ウインドーだぞ。

CHECK 5 オンマップバトルでスムースな進行が!!

通常の戦闘は画面が切り替わって戦闘アニメになるよね。でも、"オンマップバトル"の設定にしておけば、戦闘アニメに切り替わらずマップ上でユニットが戦闘するのだ。戦闘シーンのアニメがちょっとタルイと思う人には、よりユーザーフレンドリーなありがたいシステムだよね。



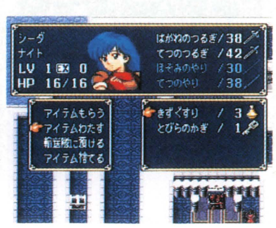
⬅ちゃんとヒットポイントも表示されるので安心。



⬅これだとちょっと時間がかかるのは確かだよね。

CHECK 6 "あずかりじょ"に代わり"輸送隊"という概念が!?

ファミコン版の"あずかりじょ"に代わり"輸送隊"という設定が加えられた。これは画面上には現われないが、主人公マルスのそばにはいつも輸送隊がいるという概念だ。これでマルスとその上下左右に隣接するユニットは"輸送隊コマンド"が使え、アイテムを128個預かってもらえるぞ。



➡アイテムの持ち替えも簡単になった。

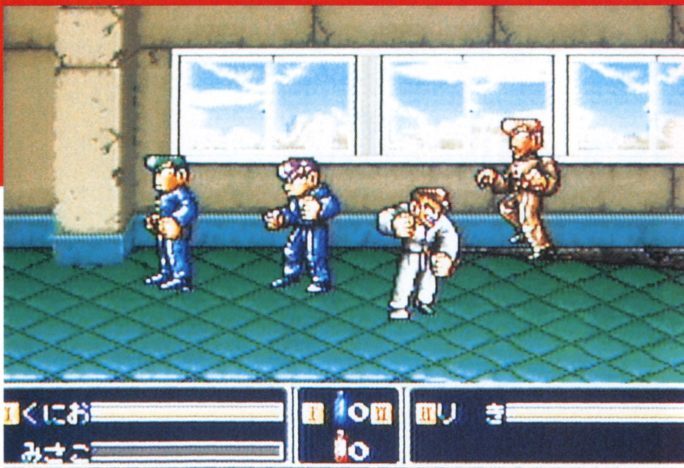


➡マルスに隣接してコマンドを使用しろ。

開発状況

10月14日現在で97パーセント。この本が発売されるころには完成しているでしょう。

任天堂　本郷



SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	テクノスジャパン　発売日未定　価格未定	16メガ

緊急速報4

新・熱血硬派
くにおたちの挽歌

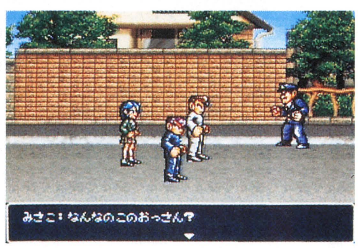
白いガクランなびかせて、今日も進むぜ我が道を。だけど俺も人間さ。泣いちゃうこともあるんだぜ。ルルル〜、ルルル〜。……以上"くにおたちの挽歌"お送りしました。

オレがくにおだ!! 文句あっか!!

熱血硬派にはサッカーやドッジボールより、やっぱりケンカがよく似合う。というわけで最近はスポーツに挑戦することが多かったくにおくんが、バイオレンスな殴る蹴るの闘いに再び挑む!! ファン待望の『くにおくん』シリーズ最新作は、横スクロールの格闘アクションゲーム。かつての敵、いまではよきライバルの、りきたちとともに明日なき闘いをくり広げるのだ。ああ、日々をだらだらと生きる若者たちよ。このゲームをプレーし、熱血硬派になれっ!!



➡やっぱりね、硬派たちにウンコ座りは欠かせません。



➡警官がくにおに何を……？ 理由は右の囲みを見てね。

闘う理由(ワケ)

くにおくんは、みなが認める熱血硬派。見た目は派手ですが、人様に迷惑をかけるようなことはしません。なのに、なのになのに!! 彼は警察に逮捕されてしまったのです。……じつはですねー、これは誤認逮捕なんですよ。てなわけで真犯人を捜し、無実の罪をはらすために闘うのです。



逃げるぜ!!

➡監獄に入れられた、くにおとりき。とりあえず脱獄しなきゃね。

4人のキャラクターだ!! コノヤロー!!

闘いに参加するのは4人。最初は、くにおとりきのふたりだけだが、途中でみさことさょうこが仲間になるのだ。4人揃えば、まさに百人力。なぜなら、戦闘中でも操作するキャラクターを替えることができるからなのだ。やったね。



➡こんなコンビで闘うこともできるぞ。



ごぞんじ『くにおくん』シリーズの主人公。白いガクランが世界でいちばん似合う男。「なめんなよ、コノヤロー」(くにお)



くにおのよきライバル。殴り合ったあとに友情がめばえたんでしょうな。「だけどホモじゃねーぜ、ウフフフ」(りき)



くにおの恋人。やはり熱血硬派には美人がついてないといけません。「くにおにはついていけないよ、まったく」(みさこ)



こちらはりきの恋人。ポニーテールが何とも言えません。「ホントは、みさこはくにおにゾッコンなんだぜ」(きょうこ)

いろんな技があるぜ!! バカヤロー!!

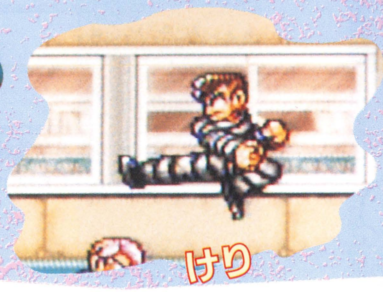
格闘アクションゲームで大切なのは、なんといっても相手をブチのめす技だ。殴って蹴って気分壮快!! というのが最高でしょ。で、この『くにお』の場合、パンチ、キックなどの基本的な技から、大ダメージを与える必殺技まで、そんな技が20以上!! しかも4人分だから、こりゃ天文学的数字ですな。



➡エーイとジャンプ。で、どうするのか？ 右へ右へと見てね。



⬆すべての格闘ゲームにあると思われる基本技。殴って殴って殴られないように。



⬇遠くの敵を攻撃したいときはこれに限ります。囚人服だが気にするな。



⬅必殺技のひとつ、回転アッパーだ。大きなダメージを与えたいときはこれ。



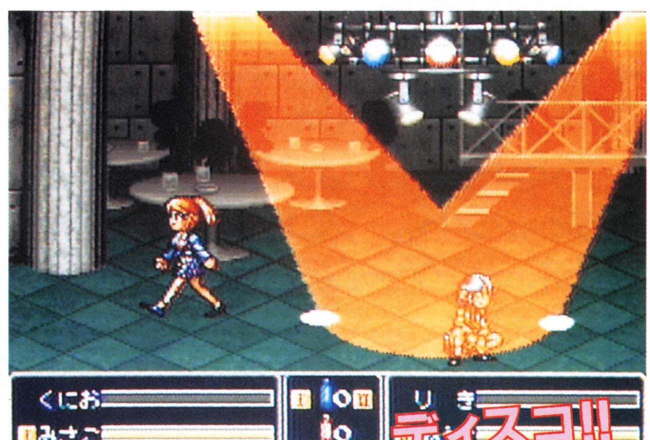
⬆後ろの敵を攻撃するときは裏拳を使うべし。使えったら使え。

闘いの場だぜ!! オンドリャー!!

くにおとその他3人(失礼)が闘うシーンは、学校のなかや道路などのごく一般的(?)な場所から、遊園地やディスコなどの高校生らしい(??)場所までさまざま。3D画面をバイクに乗って疾走するシーンなんかもあって、なーんとビックリ!! 全部で40以上もあるのだ。どこもかしこもゆうこもさちこ(???)も凝った仕掛けが満載で、闘うのが楽しくなっちゃうぞ。しかし、残念ながら今回は一部のシーンしか紹介できません、あしからず。また機会があったらね。



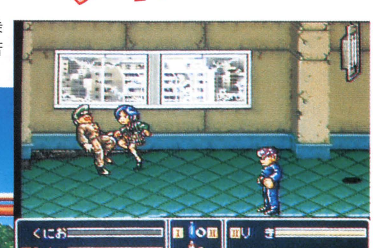
⬆バイクに乗ってツーリング～、というのではありません。ちゃんと敵もバイクに乗って攻撃してくるぞ。右へ左へかわしてキックで攻撃だ。こけたら痛いぞ。



⬅ディスコでーす。チャンチャランチャランチャランチャランチャンチャンチャランチャランチャラン、フー!!（苦心作）

⬇遊園地で楽しくジェットコースターに乗るの図。ですが、どうやらくにおくんは苦手なようです。「なめんなヨョ～」(くにお)





⬆校内で闘うふたり。学校と言えども安心はできないぞ。床が崩れるところがあるんだから。ああ、なんてボロイ学校なんだ。

開発状況

現在50パーセントほどできています。来年の春ごろには完成させたいですね。

テクノスジャパン　平井

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

スポーツゲームはプロにおまかせ

'93年秋冬モノはスポーツゲームがトレンド。プロの目から見たスポーツゲームをお届けするぞ

次号は **10/29** 発売です 定価320円

■発行人：藤井章生 ■編集人：塩崎剛三 ■編集長：浜村弘一 ■副編集長：野田稔 ■デスク：鈴木賢一、渡辺江里 ■サブデスク：中治和哉、山本伊知郎 ■編集スタッフ：森好正、多田卓司、岸本克樹、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、加藤克明、松本元、永瀬健太郎、酒井慶太、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、浦井法良、大宮雅彰、石井宏之、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保 ■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、三尾理華、倉賀野太郎、辻秀和、井沢利昭、佐々木幸子 ■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英 ■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、川崎学 ■編集協力：岩沢篤子、関谷窓、坂本達哉、佐々木秋恵、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、安藤龍幸、服藤泰如、横尾重樹、荒沢伸二、谷塚真一、石橋孝志、海老原玲緒奈、長田英樹、永田泰大、宮井準一郎、吉田孝広、八百木勲、上妻紳一、吉田一彦、二木康夫、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、中里裕司、渡辺麻紀、渡辺浩弐、宮岡寛、福田有宵、獣神サンダーライガー、加藤博一、香山リカ、浅草キッド、ターニング・ポインツ、レッカ社 ■制作協力：スタジオゲイト、今井デザイン事務所、PAL STUDIO、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、金子亮、古川誠之、吉田大介、野島弘司、梶浦陽子、斎木健士、山田陽子、高橋聡子、桜田章一、児嶋真希子 ■広告営業：米澤祐子、佐藤玲、松村道治 ■雑誌営業：宮川洋、玉舎直人 ■出版業務：中尾敬子 ■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ ■イギリス特派員：デイブ・ロバーツ ■出版局局長：西村弘紀 ■出版局副局長：小島文隆 ■出版営業統轄部長：能勢仁 ■出版総務統轄部長：別所聖一 ■雀聖：新本浩一郎

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル ㈱アスキー 週刊ファミコン通信編集部「OOOO」係

CALENDAR 10.22–11.5

10.22	FRI	週刊 ファミコン通信 11月5日号発売 ●アークス・スピリッツ ●ミラクルガールズ ●らんま1/2 朱猫団的秘宝 ●大工の源さん2 -赤毛のダンの逆襲- ●幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会 ●スタートリング・オデッセイ ●シルフィア ●Vay(ヴァイ)~流星の鎧~ ●クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだぞ
23	SAT	
24	SUN	
25	MON	
26	TUE	
27	WED	
28	THU	
29	FRI	週刊 ファミコン通信 11月12、19日合併号発売 ●装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード ●将棋 風林火山 ●はた山ハッチの パロ野球ニュース! 実名版 ●ジミーコナーズのプロテニスツアー ●アクトレイザー2 沈黙への聖戦 ●龍虎の拳 ●クラシック・ロード ●スーパーチャイニーズワールド2 ●ユートピア ●超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー ●スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇 ●ろくでなしブルース ●GALAXY刑事GAYVAN ●悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 ●Might & Magic Ⅲ ●マジクール ●ペブルビーチの波濤 ●リーサルエンフォーサーズ ●アメリカ横断ウルトラクイズPART4 ●ロックマンワールド4 ●ファミスタ3
30	SAT	月刊 アスキーコミック 12月号発売
31	SUN	
11.1	MON	
2	TUE	
3	WED	
4	THU	
5	FRI	LOGIN 22号発売 ●ファイナル・ノックアウト ●アクタリオン ●ロックマン6~史上最大の戦い!!~ ●パーティークイズMEGA Q

●スーパーファミコン ●ファミコン ●PCエンジン
●メガドライブ ●ゲームボーイ ●ゲームギア

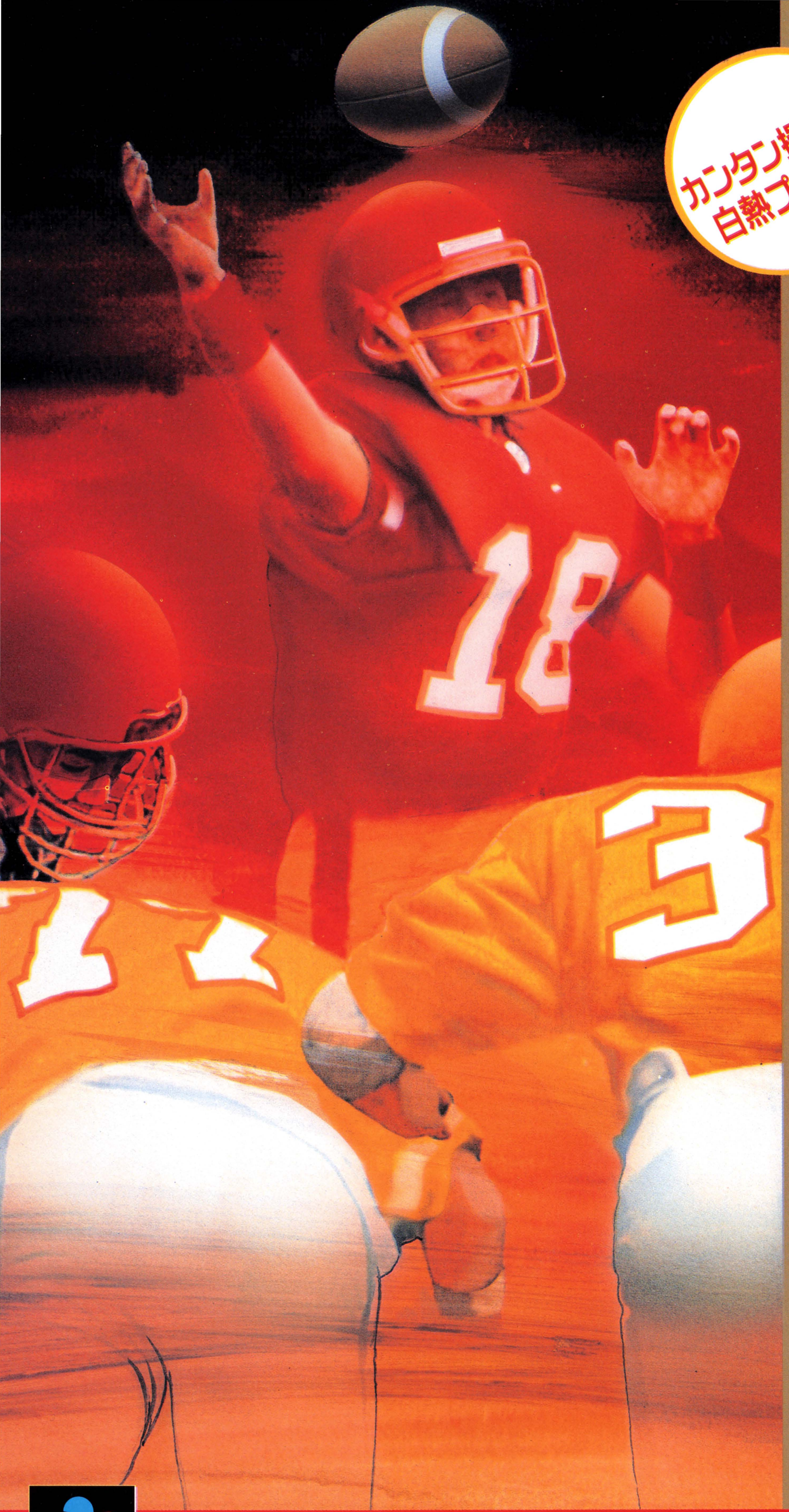
本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時のあいだに☎03·5351·8222まで。

1083111



メサイヤ MASYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは
〒163 東京都新宿区西新宿2-1-1新宿三井ビル29階 TEL.03-3486-6314(代表)
SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
ジャンボ鶴田
テリー・ゴディ
田上 明
スタン・ハンセン
川田利明
スティーブ・ウイリアムス
三沢光晴
小橋健太
ジョニー・エース
パトリオット
ジ・イーグル
ダニー・スパイビー
秋山 準
ダニー・クロファット
ダグ・ファーナス
12月下旬
発売予定
予価9,800円(税別)
16メガ
王道、再び。
93年7月に発売されたスーパーファミコン『全日本プロレス』が、
さらにリアルになって登場。選手や技も新しくなり、
実名実像の強豪16選手が再び君に挑戦する。
スーパーファミコン
全日本プロレス ダッシュ
世界最強タッグ
ALL JAPAN PRO-WRESTLING
©株式会社ジャイアントサービス／全日本プロレス株式会社
全日本プロ・レスリング公認
技監修 ジャイアント馬場
強力！合体DDTで敵を撃沈。
味方と協力してのツープラトン攻撃、リング上からのプランチャーアタックなど、超豪快な技を追加。
大荒れ！バトルロイヤルモード。
4人同時プレーで混戦必至。興奮と楽しさが倍になった。

頑張れ
ハロウィン(笑)
とってもナイスな体当たり連載野郎達
P 営業戦隊
えいぎょうせんたい
マルピーファイブ 5
MULTI PURPOSE FIGHTINGFORCES
セールストーキング/ACT.33
日曜の夜8時からは、ごっつええ〜浅ヤン〜くいしん坊万歳〜演歌の花道じゃなくてあぶない話〜笑撃的電影箱〜そして風呂。湯上がりにニュースも少し見てから全日本プロレス中継。で寝る。また仕事だよな。◇新作。あのSFの全日本プロレスがパワーアップ登場。SF 全日本プロレス'世界最強タッグ だ。バトルロイヤルモードや大技(ツープラトン、プランチャー等)も追加、さらに16選手中4選手が変更され新たな興奮を誘う。◇PCSCD「ラングリッサー光輝の末裔」と「超兄貴」再販中！ ラストチャンスか!? ◇SFの新作 バトルトード。主人公はケロヨンでもデメタンでもミカエル氏でもなく、もっと筋骨隆々な蛙。豪快な攻撃にストレスも減退。このアクションについて来い、ぐちょ！◇もう絶滅した？ 恐竜ブーム(予想)。
◀SFバトルトードは豪快必殺技がイカス



カンタン操作で白熱プレイ!!

マンデーナイトフットボールは、今までのスポーツゲームにはなかった「きめ細かいオプション設定」が可能になっています。でも、操作はカンタンだからアメリカンフットボールをよく知っている人だけでなく、初めてプレイする人でも白熱したゲームが楽しめます。

名物男フランクが突然乱入!!



試合中、エキサイティングなプレイがあるとアメリカABC放送の名物男フランク・ギルフォードが画面に乱入!!喋りながらそのシーンを再度リプレイします。

必殺のパワープレイで一発逆転!!



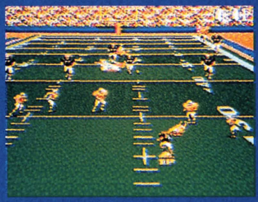
オフェンス時のみ、1ハーフに2回ずつパスとランの必殺パワープレイが使えます。

オリジナルチームを作成可能!!



1P PLAYでは、オリジナルチームを出場させることができます。チームの特徴、カラー、名前などを設定可能!!

リアルな取り込み画像と3D画面!!



ゲーム中の様々な所に実写取り込み画像を採用!プレイ画面はゲームの流れが良くわかるナナメ見下し3D画面で迫力あるプレイを約束!!

アメリカの人気番組をそのままゲームに!

abc MONDAY NIGHT FOOTBALL®

11月発売

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO



叩いて、食べて
原始時代は大さわぎ!?
↑お助けキャラ登場!!
新キャラひきつれ、またまた登場!
JOE&MAC2人同時プレイで大あばれ!!
おまたせ、シリーズ第3弾!!
戦え原始人3
主役はやっぱりJOE&MAC
TM
94年2月発売予定



正義の拳を叩きこめ!
超時空変身活劇登場!!
●2モードの2人同時プレイで大興奮!!
●変身アイテムでパワーアップ!!
●2つのボタンで多彩な技を使用可能。必殺技も迫力十分!!
●迫る戦慄、個性豊かなボスキャラ達!!
NEO·GEO(ネオ・ジオ)から移植完成!
戦国伝承
せんごくでんしょう
TM
好評発売中!!/希望小売価格8,800円(税別)
©1991 SNK CORP. ©1993 DATA EAST CORP.



絶賛発売中!!
自由気ままに行動できる!
ひと味違う賞金稼ぎRPG
METAL MAX 2
希望小売価格9,500円(税別)

WEEKLY ファミコン通信 no.255

定価290円(本体282円)

週刊ファミコン通信11月5日号(毎週1回金曜日発行)
第8巻　第45号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　塩崎剛三
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　トーシンビル
☎03・5351・8111(大代表)　☎03・5351・8222(編集部)

週刊ファミコン通信 11*5

ゲーム業界関連の常識、その真偽をあばくっ!

ASCII

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©ASCII 1993

T1026251110298　雑誌26251―11/5